

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA ITF

CAMPEONATO MUNDIAL Y COPA DEL MUNDO



VERSIÓN 2026 - 1

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS.....	2
SECCIÓN I - GENERAL.....	5
T1. PROPÓSITO	5
T2. APLICACIÓN	5
T3. OFICIALES.....	5
T4. DEBERES.....	8
T5. COMPETIDORES.....	14
T6. REQUISITOS DE VESTIMENTA.....	16
T7. VESTIMENTA Y EQUIPOS DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN	17
T8. ATENCIÓN MÉDICA.....	19
T9. SEGURO Y RESPONSABILIDAD POR LESIONES: COMPETIDORES	19
T10. SEGURO: PARA EL EVENTO.....	20
T11. TAMAÑO DEL RING.....	20
T12. REGISTRO DE RESULTADOS.....	20
T13. DELEGADOS.....	20
T14. ENTRENADORES	21
T15. PREMIOS (Masculino y Femenino)	21
T16. TERMINOLOGÍA OFICIAL.....	22
T17. DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA	23
T18. NÚMEROS DE COMPETIDORES – INDIVIDUALES Y POR EQUIPOS	23
T19. ORDEN DE LA COMPETENCIA	24
T20. SORTEO DEL ORDEN DE COMPETENCIA.....	24
T21. PROCESO DE REGISTRO / CONTROL DE PESO	25
T22. ANUNCIOS	25
T23. REEMPLAZO DE EQUIPAMIENTO O O VESTIMENTA.....	25
T24. CORTESÍA	25
SECCIÓN II - FORMAS	26
T25. GRUPOS	26
T26. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL	26
T28. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – EQUIPOS.....	27
T29. EJECUCIÓN – EQUIPO	28
T30. OFICIALES PARA LA DIVISIÓN DE FORMAS.....	29
SECCIÓN III - LUCHA.....	30
T31. DIVISIONES	30
T32. DURACIÓN DE LOS COMBATES Y DECISIONES	30
T33. ÁREA OBJETIVO	31

T34.	PUNTOS OTORGADOS	31
T35.	SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE “LIGHT CONTACT”	31
T36.	DESCUENTO DE PUNTOS/FALTAS	31
T37.	ADVERTENCIAS	32
T38.	DESCALIFICACIÓN	32
T39.	LESIONES	32
T40.	PROCEDIMIENTO DEL COMBATE – INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS	34
T41.	TIEMPO	34
T42.	OFICIALES PARA LA COMPETENCIA DE LUCHA.....	34
SECCIÓN IV – ROTURA DE POTENCIA		35
T43.	DIVISIONES	35
T44.	PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPOS	35
T45.	OFICIALES PARA LA ROTURA DE POTENCIA.....	36
SECCIÓN V – TÉCNICAS ESPECIALES.....		37
T46.	DIVISIONES	37
T47.	PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPOS	37
T48.	OFICIALES PARA TÉCNICAS ESPECIALES	38
SECCIÓN VI – LUCHA PREESTABLECIDA		39
T49.	DIVISIONES	39
T50.	PROCEDIMIENTO.....	39
T51.	OFICIALES PARA LUCHA PREESTABLECIDA.....	40
SECCIÓN VII – PROCEDIMIENTO DE DISPUTA		40
T52.	PROTESTA.....	40
T53.	PROTESTA – DECISIONES.....	40
T54.	DESCALIFICACIÓN	41
T55.	RETIRO DE EQUIPOS/COMPETIDORES	41
T56.	CONTROL ANTIDOPAJE DE LA ITF.....	41
T57.	POLÍTICA DE LA ITF SOBRE CONMOCIONES CEREBRALES.....	41
T58.	EVENTOS INESPERADOS.....	41
T59.	COPIAS DE LAS REGLAS	41
T60.	IMPLEMENTACIÓN	41
S1.	Anexo 1 – Grupos de Formas	42
S2.	Anexo 2 – Divisiones de Lucha	45
S3.	Anexo 3 – Divisiones de Rotura de Potencia	52
S4.	Anexo 4 – Divisiones de Técnicas Especiales.....	54
S5.	Apéndice 5 – Divisiones de Lucha Preestablecida.....	56
S6.	Apéndice 6 – Números de Categorías, Medallas y Trofeos.....	57

D1.	Diagrama 1.	Tamaño del Ring– Formas, Formas Equipos, Pre-Establecida.....	60
D2.	Diagrama 2.	Tamaño del Ring– Lucha - Lucha por Equipos	61
D3.	Diagrama 3.	Tamaño del Ring – Rotura de Potencia (Word-Championships)	62
D4.	Diagrama 4.	Tamaño del Ring – Técnicas Especiales (Word-Championships).....	63
D5.	Diagrama 5.	Tamaño del Ring – Técnicas Especiales / Rotura de Potencia (World Cup Events) ...	64
A1.	Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación		65
A2.	Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada		76
A3.	Apéndice 3 – Procedimientos y señales del árbitro		83
A4.	Apéndice 4 – GARANTÍA DEL GOBIERNO NACIONAL		105
A5.	Apéndice 5 – APROBACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD.....		107
A6.	Apéndice 6 – TABLEROS Y ALTURAS.....		111
A7.	Apéndice 7 – Glosario de términos.....		117
A8.	Apéndice 8 – Equipos aprobados.....		118
A9.	Apéndice 9 – Salud y seguridad		119
A10.	Apéndice 10 – Procedimientos de pesaje.....		121
A11.	Apéndice 11 – Ajustes a las Reglas Oficiales de Competición de la ITF para Torneos Electrónicos ..		124
	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....		129

SECCIÓN I - GENERAL

T1. PROPÓSITO

El propósito de estas reglas es:

- 1.1. Elevar la calidad de las competiciones de Taekwon-Do de la ITF mediante la puntuación de todos los aspectos.
- 1.2. Proporcionar igualdad de oportunidades a todos los participantes para que demuestren lo mejor de sus habilidades en una competición amistosa entre ellos.
- 1.3. Garantizar la equidad para todos los atletas.
- 1.4. Restringir las situaciones, comportamientos o acciones peligrosas.
- 1.5. Identificar los comportamientos inaceptables.
- 1.6. Nivelar y armonizar los criterios de evaluación de los miembros del jurado, árbitros y jueces.
- 1.7. Proteger la autoridad de los miembros del jurado, árbitros y jueces.
- 1.8. Delimitar los derechos y deberes de los miembros del jurado, árbitros y jueces.

T2. APLICACIÓN

Estas normas se aplicarán en todos los campeonatos mundiales oficiales de la ITF y en todas las competencias de la Copa Mundial de Taekwon-Do ITF, y se aplicarán tanto a los competidores masculinos como a los femeninos, salvo que se indique lo contrario.

T3. OFICIALES

3.1. Comité de Árbitros

El presidente del Comité de Árbitros es responsable de aprobar, asignar y reunir a todos los miembros del jurado, árbitros y jueces para los campeonatos de la ITF.

El Comité de Árbitros está compuesto por el presidente del comité y un mínimo de dos (2) miembros, y un máximo de cinco (5) miembros, nombrados por la Junta Directiva de la ITF. El Comité de Árbitros es responsable de los siguientes asuntos:

- 3.1.1. Cumplir y hacer cumplir estrictamente los requisitos de vestimenta de los presidentes del jurado, árbitros y jueces.
- 3.1.2. Asignar presidentes del jurado, árbitros y jueces a los consejos del ring.
- 3.1.3. Asignar consejos del ring a rings específicos en coordinación con las necesidades del Comité del Torneo.
- 3.1.4. Nombrar la sustitución y la rotación de los presidentes del jurado, árbitros y jueces con el fin de mantener la imparcialidad y la neutralidad.
- 3.1.5. Supervisar, asesorar y corregir a los presidentes del jurado, árbitros, jueces, y jueces de TI durante su trabajo.
- 3.1.6. Investigar las protestas, deliberar sobre su validez y tomar la decisión final.
- 3.1.7. Tomar cualquier medida disciplinaria, como, entre otras, la sustitución, suspensión o destitución de los presidentes del jurado, árbitros, jueces y árbitros de TI.
- 3.1.8. Desarrollar e implementar mejoras en los manuales/documentación de los árbitros.

3.2. Clase y Requisitos de los Arbitros

Hay tres categorías de árbitros oficiales de la ITF: Clase A, Clase B y Árbitro IT.

3.2.1. Los criterios para obtener la calificación de árbitro de clase «A» son los siguientes:

- 3.2.1.1. Edad mínima de 21 años.
- 3.2.1.2. Poseer el certificado de 4º Dan de la ITF o superior
- 3.2.1.3. Poseer un certificado de árbitro de clase «B» de la ITF
- 3.2.1.4. Participar en un curso de árbitro de clase A de la ITF
- 3.2.1.5. Solicitar y recibir el certificado oficial de árbitro de clase «A»

3.2.2. Los criterios para obtener la calificación de árbitro de clase «B» son:

- 3.2.2.1. Edad mínima de 18 años.
- 3.2.2.2. Poseer el certificado de Primer Dan de la ITF o superior.
- 3.2.2.3. Participar en un curso de árbitro de clase B.
- 3.2.2.4. Solicitar y obtener el certificado oficial de árbitro de clase B de la ITF.

3.2.3. Los criterios para obtener la calificación de árbitro IT de la ITF son:

- 3.2.3.1. Edad mínima de 18 años.
- 3.2.3.2. Poseer el certificado de Primer Dan de la ITF o superior.
- 3.2.3.3. Poseer un certificado de árbitro de clase «A» o «B» de la ITF.
- 3.2.3.4. Participar en un curso de árbitro de la ITF y estar cualificado por el Comité IT.

3.3. Requisitos mínimos para arbitrar en Campeonatos Mundiales y Copas Mundiales

3.3.1. Los criterios para poder ejercer como árbitro en el Campeonato Mundial son:

- 3.3.1.1. Poseer un certificado de árbitro de clase «A» de la ITF
- 3.3.1.2. Haber participado en un curso oficial de árbitros de la ITF en los dos años calendario anteriores (véase el cálculo más abajo)
- 3.3.1.3. Haber participado en un curso oficial de instructor internacional de la ITF en los dos años calendario anteriores (véase el cálculo más abajo)
- 3.3.1.4. Solicitar la admisión y ser aprobado para participar a través de su asociación nacional o asociación aliada. Solo la asociación nacional puede enviar una solicitud única para su consideración. Este formulario debe incluir a todos los solicitantes del país.

Cálculo: (Año del evento) – (Año del curso) debe ser igual a: 0, 1 o 2.

Ejemplo: Año del evento 2018 - Año del curso 2016 = 2 → 2018-2016 = 2

✓ **Este árbitro ES elegible para participar**

Año del evento 2018 - Año del curso 2015 = 3 → 2018-2015 = 3

✗ **Este árbitro NO es elegible para participar**

- 3.3.2. Los criterios para poder ejercer como árbitro en la Copa del Mundo son:
- 3.3.2.1. Poseer un certificado de árbitro de clase «B» de la ITF.
 - 3.3.2.2. Haber participado en un curso oficial de árbitros de la ITF en los dos años calendario anteriores (véase el cálculo más abajo).
 - 3.3.2.3. Haber participado en un curso oficial de instructor internacional de la ITF en los dos años calendario anteriores. (Véase el cálculo más abajo).
 - 3.3.2.4. Solicitar la aceptación y ser aprobado para participar a través de su asociación nacional o asociación aliada. Solo la asociación nacional puede enviar una solicitud maestra única para su consideración. Este formulario debe incluir a todos los solicitantes del país.

Cálculo: (Año del evento) – (Año del curso) debe ser igual a: 0, 1 o 2.

Ejemplo: Año del evento 2018 - Año del curso 2016 = 2 → 2018-2016 = 2

✓ **Este árbitro ES elegible para participar**

Año del evento 2018 - Año del curso 2015 = 3 → 2018-2015 = 3

✗ **Este árbitro NO es elegible para participar**

3.4 Concejo del Ring

(Véase también: Glosario de términos)

- 3.4.1. El concejo activo del ring para la competencia de formas está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, cinco (5) árbitros y dos (2) verificadores de equipamiento.
- 3.4.2. El concejo activo del ring para la competición de lucha consiste en: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un árbitro de TI, un (1) árbitro central, cuatro (4) árbitros de esquina y dos (2) verificadores de equipamiento.
- 3.4.3. El concejo activo del ring para la competición de rotura de potencia está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, un (1) árbitro central, dos (2) árbitros y un (1) verificador de equipamiento.
- 3.4.4. El concejo activo del ring para la competición de técnicas especiales está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro IT, un (1) árbitro central, dos (2) árbitros y un (1) verificador de equipamiento.
- 3.4.5. El concejo activo del rin para la competición de lucha preestablecida estará compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro IT, cinco (5) árbitros y dos (2) verificadores de equipamiento.
- 3.4.6. Se debe hacer todo lo posible para garantizar que, cuando sea posible, no haya dos (2) miembros de un mismo concejo activo del ring que sean del mismo país.
- 3.4.7. En caso de que haya dos (2) o más miembros de un mismo concejo activo del ring que sean del mismo país, se deben ajustar las funciones para que no haya dos (2) miembros del mismo país participando activamente en el arbitraje o la puntuación de la competición al mismo tiempo.
- 3.4.8. Se cambiarán los árbitros según sea necesario dentro del concejo activo del ring para garantizar que el árbitro central en las divisiones de combate no sea del mismo país que ninguno de los dos competidores de ese mismo combate.
- 3.4.9. Se cambiarán los árbitros según sea necesario dentro del concejo activo del ring para garantizar que el árbitro de esquina en las divisiones de combate por equipos no sea miembro del mismo país que ninguno de los dos equipos de ese mismo combate.

T4. DEBERES

4.1. Presidente del Jurado

Un (1) presidente del jurado estará sentado en la mesa del jurado en todo momento durante la competición y será responsable de la gestión y administración general del Concejo del Ring y sus actividades, incluyendo, entre otras cosas: la evaluación del rendimiento de los competidores y las decisiones, las evaluaciones de los árbitros, las protestas y la interacción entre el Concejo del Ring y el Comité de Árbitros, tal y como se establece en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF. El presidente del jurado debe estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.1.1. El presidente del jurado y el comité de árbitros son los únicos oficiales autorizados para descalificar a un competidor de acuerdo con los artículos T38 y T39 de estas reglas, según el procedimiento establecido en el artículo T39.

4.1.2. El presidente del jurado es responsable de supervisar todos los combates y el comportamiento de los árbitros en el ring que se les haya asignado y, como tal, está autorizado a dar su opinión y consejo en cualquier momento.

4.1.3. El presidente del jurado es el supervisor de los miembros del jurado y del árbitro de TI dentro de su concejo de ring asignado y está autorizado a sustituirlos en caso de ausencia o ineficiencia.

4.1.4. El presidente del jurado debe completar, indicar la hora de finalización y firmar los informes de la competición. Estos informes deben entregarse directamente al Comité del Torneo al final de cada división y/o categoría.

4.1.4.1. En la competencia de formas:

4.1.4.1.1. El presidente del jurado presidirá y verificará el sorteo electrónico de las formas designadas.

4.1.4.1.2. En caso de que se produzca una situación incorrecta, el presidente del jurado podrá llamar al árbitro o árbitros para que le aclaren la situación o le den instrucciones.

4.1.4.1.3. Una vez que los árbitros hayan enviado sus resultados, el presidente del jurado deberá ponerse de pie e indicar el ganador.

4.1.4.1.4. El competidor y/o equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.

4.1.4.1.5. En caso de empate, el presidente del jurado deberá ponerse de pie y cruzar los brazos frente al pecho, y luego presidir y verificar el sorteo electrónico de una (1) forma designada para desempatar. Los competidores/equipos continuarán hasta que se decidan los puestos.

4.1.4.2. En la competencia de lucha:

4.1.4.2.1. En caso de una situación incorrecta, el presidente del jurado puede solicitar una «pausa» y llamar al árbitro central y/o a los árbitros de esquina para obtener aclaraciones o dar instrucciones.

4.1.4.2.2. El presidente del jurado debe comunicar las faltas y advertencias al árbitro IT durante el combate, verificando que se asignan al competidor correcto.

4.1.4.2.3. Una vez que los árbitros han enviado sus resultados, el presidente del jurado debe levantarse e indicar el ganador.

4.1.4.2.4. El competidor que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.

- 4.1.4.2.5. El equipo que haya obtenido, tras las cinco rondas, la mayoría de los votos totales de los árbitros será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.
- 4.1.4.2.6. En caso de empate, el presidente del jurado deberá ponerse de pie y cruzar los brazos frente al pecho. Los competidores/equipos continuarán entonces hasta que se decidan los puestos.
- 4.1.4.3. En la competencia de rotura de potencia y técnica especial:
 - 4.1.4.3.1. El presidente del jurado debe comunicar los puntos otorgados al árbitro IT y verificar que se hayan introducido correctamente.
 - 4.1.4.3.2. En caso de una situación incorrecta, el presidente del jurado puede solicitar una «pausa» y llamar al árbitro central y/o a los árbitros de esquina para obtener una aclaración o dar instrucciones.
 - 4.1.4.3.3. En caso de empate, el presidente del jurado seleccionará una (1) técnica para desempatar.
 - 4.1.4.3.4. Los competidores individuales que hayan obtenido las puntuaciones más altas serán declarados ganadores del 1.º, 2.º y dos 3.º puestos.
 - 4.1.4.3.5. Los equipos que hayan obtenido las puntuaciones más altas serán declarados ganadores del 1.º, 2.º y dos 3.º puestos.
- 4.1.4.4. En competencia de lucha preestablecida:
 - 4.1.4.4.1. En caso de una situación incorrecta, el presidente del jurado podrá solicitar una «pausa» y llamar a los árbitros para que aclaren la situación o dar instrucciones.
 - 4.1.4.4.2. Una vez que los árbitros hayan comunicado sus resultados, el presidente del jurado deberá levantarse e indicar al ganador.
 - 4.1.4.4.3. El equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y pasará a la siguiente ronda de la competición.
 - 4.1.4.4.4. En caso de empate, el presidente del jurado deberá ponerse de pie y cruzar los brazos frente al pecho. Los competidores/equipos volverán a competir hasta que se decidan los puestos.

4.2. Miembro del Jurado

- 4.2.1. Al menos un (1) miembro del jurado estará sentado en la mesa del jurado en todo momento y será responsable de ayudar al presidente del jurado con la gestión y administración general del concejo del ring y sus actividades, incluyendo, entre otras cosas: la rotación de árbitros, la interacción entre el concejo del ring, los entrenadores y los competidores, la destitución y sustitución de entrenadores, y la gestión de los competidores.
 - 4.2.1.1. Los miembros del jurado deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.
 - 4.2.1.2. Los miembros del jurado ayudan al presidente del jurado en la administración del concejo del ring y de todos los combates con el fin de declarar al ganador o ganadores.

4.3. Árbitro informático - IT

Un (1) miembro del IT-Umpire estará sentado en la mesa del jurado en todo momento para manejar el sistema electrónico y llevar el registro de los matches.

El árbitro IT-Umpire es responsable de:

- 4.3.1. El funcionamiento del sistema electrónico de puntuación y la introducción de datos.
- 4.3.2. El control del tiempo oficial de cada match.
- 4.3.3. El registro de las advertencias y faltas indicadas por el presidente del jurado, de conformidad con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.4. Arbitros – Formas

Un (1) árbitro central y cuatro (4) árbitros se sentarán a una distancia mínima de un (1) metro fuera del ring y de cara a los competidores durante la competencia de formas. Calificarán las actuaciones de los competidores según su criterio, evaluando las deducciones a la puntuación de los competidores, basándose en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.4.1. Los árbitros deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.4.2. Los árbitros centrales pueden dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.

4.4.3. Los árbitros pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.

4.4.4. Los árbitros no podrán hablar entre ellos en ningún momento durante la actuación de un competidor.

4.4.5. Los árbitros deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies en el suelo), con un espacio de 150 cm a cada lado de sus colegas.

4.4.6. Los árbitros deben observar cuidadosa y exhaustivamente las actuaciones y el comportamiento de los competidores, y tenerlos en cuenta a la hora de evaluar su puntuación de acuerdo con los parámetros requeridos.

4.5. Arbitro Central – Lucha Libre

Habrà un (1) árbitro central dentro del ring para controlar el combate durante el combate libre.

4.5.1. Los árbitros centrales deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.5.2. Los árbitros centrales pueden dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.

4.5.3. Los árbitros centrales pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.

4.5.4. Si es necesario, los árbitros centrales deben volver a comprobar el dobok de la ITF, el equipo de seguridad, el cabeza y los tibiales de los competidores.

4.5.5. Los árbitros centrales son responsables de dirigir todos los combates, dar todas las instrucciones y órdenes, hacer todos los anuncios y utilizar las señas de manos correctas para administrar la competición en el ring que se les haya asignado.

4.5.6. Los árbitros centrales son los únicos oficiales autorizados para asignar advertencias y/o faltas a los competidores en el ring que se les haya asignado.

4.6 Arbitros – Lucha libre

Cuatro (4) árbitros estarán sentados, a un mínimo de un (1) metro fuera y en cada esquina del ring durante el combate libre. Asignarán puntos de acuerdo con su criterio, basándose en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

- 4.6.1. Los árbitros de esquina deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.
- 4.6.2. Los árbitros de esquina pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
- 4.6.3. Los árbitros de esquina no podrán hablar en ningún momento durante la actuación de un competidor.
- 4.6.4. Los árbitros de esquina deberán sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies en el suelo).
- 4.6.5. Los árbitros de esquina anotarán los puntos electrónicamente, tal y como se indica en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.7. Arbitro Central – Rotura de Potencia

Un (1) árbitro central estará dentro del ring para controlar el match, asignar puntos por roturas válidas (junto con los jueces), verificar el procedimiento correcto y aplicar cualquier infracción o falta necesaria.

- 4.7.1. Los árbitros centrales deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.
- 4.7.2. Los árbitros centrales pueden dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.
- 4.7.3. Los árbitros centrales pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
- 4.7.4. Los árbitros centrales son responsables de comprobar la altura de las placas y/o los blancos, así como la correcta ejecución de la técnica en cada intento, tal y como se indica en estas reglas.
- 4.7.5. Los árbitros centrales deben mostrar claramente el número correcto de puntos obtenidos por cada técnica.

4.8. Arbitros – Rotura de Potencia

Dos (2) árbitros evaluarán en la competición de Rotura de Poder. En colaboración con el árbitro central, asignarán puntos por las roturas válidas, verificarán que se siga el procedimiento correcto e indicarán cualquier infracción, de acuerdo con su criterio y basándose en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

- 4.8.1. Los árbitros deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.
- 4.8.2. Los árbitros podrán participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.
- 4.8.3. Los árbitros son responsables de comprobar la altura de los tableros y/o los blancos, así como la correcta ejecución de la técnica en cada intento, tal y como se indica en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.9. Arbitro Central – Técnicas Especiales

Habrà un (1) árbitro central dentro del ring para controlar el match durante las técnicas especiales.

- 4.9.1. Los árbitros centrales deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF y los manuales relativos al presidente del jurado, los árbitros y los árbitros de esquina.
- 4.9.2. Los árbitros centrales están autorizados a dar órdenes, instrucciones y otras indicaciones a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas reglas.
- 4.9.3. Los árbitros centrales pueden participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.

4.9.4. Los árbitros centrales son responsables de comprobar la altura de los tableros y/o blancos, así como la correcta ejecución de la técnica en cada intento, tal y como se indica en estas reglas.

4.9.5. Los árbitros centrales deben mostrar claramente el número correcto de puntos obtenidos por cada técnica.

4.10. Árbitros – Técnicas Especiales

Dos (2) árbitros officiarán en la competición de técnica especial. En colaboración con el árbitro central, asignarán puntos por roturas válidas, verificarán el procedimiento correcto e indicarán cualquier infracción, de acuerdo con su criterio basado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.10.1. Los árbitros deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.10.2. Los árbitros podrán participar en las consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.

4.10.3. Los árbitros son responsables de comprobar la altura de los tableros y/o los blancos, así como la correcta ejecución de la técnica en cada intento, tal y como se indica en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.11. Árbitros – Lucha Preestablecida

Un (1) árbitro central y cuatro (4) árbitros se sentarán a una distancia mínima de un (1) metro fuera del ring y de cara a los competidores durante la competición de lucha preestablecida. Calificarán el rendimiento de los competidores según su criterio, evaluando las deducciones en la puntuación de los competidores, basándose en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.11.1. Los árbitros deben estar al día en todo momento con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

4.11.2. Los árbitros centrales pueden dar órdenes, instrucciones y dirigir a los competidores de acuerdo con los procedimientos de estas Reglas.

4.11.3. Los árbitros pueden participar en consultas cuando lo solicite el presidente del jurado.

4.11.4. Los árbitros no podrán hablar entre ellos en ningún momento durante la actuación de un competidor.

4.11.5. Los árbitros deben sentarse correctamente (erguidos, con la espalda recta y las plantas de los pies en el suelo), con un espacio de 150 cm a cada lado de sus colegas.

4.11.6. Los árbitros deben observar cuidadosa y exhaustivamente las actuaciones y el comportamiento de los competidores, y tenerlos en cuenta a la hora de evaluar su puntuación de acuerdo con los parámetros requeridos.

4.12. Verificador de equipos y asistentes

Se asignará al menos un (1) árbitro a cada ring para que actúe como verificador de equipamiento y asistente, y compruebe la tarjeta de identificación, el equipamiento de seguridad y la vestimenta de cada competidor antes de permitirles entrar en el ring. También se encargarán de verificar las tarjetas de identificación, la vestimenta y el equipamiento permitido de los entrenadores antes de permitirles acceder al ring.

4.13. Ayudantes antidopaje

Se asignarán dos (2) árbitros para que actúen como auxiliares antidopaje y presten asistencia al Comité Antidopaje.

4.14. Puntualidad

Todos los árbitros deben estar presentes en todas las reuniones programadas por el Comité de Árbitros. Todos los árbitros deben presentarse en el lugar de reunión designado, una hora antes del inicio del evento que se les haya asignado.

4.15. Comportamiento

Todos los árbitros deben cumplir las siguientes normas:

- 4.15.1. Deben comportarse con conciencia y dignidad.
- 4.15.2. Deben prestar la máxima atención durante la competición.
- 4.15.3. Deben ser imparciales al tomar una decisión.
- 4.15.4. Deben mantener la distancia con los competidores durante la competición diaria.
- 4.15.5. No deben consumir bebidas alcohólicas antes ni durante la competición diaria.
- 4.15.6. Está prohibido el uso de dispositivos móviles/electrónicos para uso personal durante las horas de competición.

4.16. Evaluación

Cada árbitro es responsable de emitir su propia evaluación y/o decisión de acuerdo con estas reglas.

4.17. Otras obligaciones

Todos los árbitros podrán ser asignados a otras tareas según lo requiera el presidente del jurado o el Comité de Torneos, Árbitros y Tecnología de la Información (TUIC).

4.18. Rango frente a posición

A los oficiales se les asignarán puestos en función de su experiencia, habilidades, puestos disponibles, necesidades del evento y facilidad de comunicación. Se mostrará el debido respeto por el rango, sin embargo, el rango no es un factor determinante a la hora de asignar tareas. Todos los oficiales deben estar dispuestos a desempeñar cualquier función, independientemente del rango que ostenten.

T5. COMPETIDORES

La edad “competitiva” de los competidores se define mediante la siguiente fórmula:

Año de la competencia - Año de nacimiento - 1 = Edad de los competidores

Ejemplo: Año del evento 2019 - Año de nacimiento 2001 - 1 = 17

→ 2019 - 2001 - 1 = 17

Este competidor solo puede competir como **junior**.

Año del evento 2019 - Año de nacimiento 2000 - 1 = 18

→ 2019 - 2001 - 1 = 18

Este competidor solo puede competir como **adulto**.

Campeonato del Mundo		Copa del Mundo	
5.1. División por edad	Descripción	5.1. División por edad	Descripción
12-14 años	Pre-Junior	12-14 años	Prejunior
15-17 años	Junior	15-17 años	Junior
18 años y mayores	Adulto	18-35 años	Adulto
		36-45 años	Senior
		46 años y mayores	Veteranos
<p>5.2. Todos los competidores pre-junior o junior deben ser 1º, 2º o 3º Dan.</p> <p>Todos los competidores adultos deben ser 1º, 2º, 3º, 4º, 5º o 6º Dan.</p>		<p>5.2. Todos los competidores con cinturón de color deben ser 4º, 3º, 2º o 1º gup.</p> <p>Todos los competidores pre-junior o junior con cinturón negro deben ser 1º, 2º o 3º Dan.</p> <p>Todos los competidores adultos, senior o veteranos con cinturón negro deben ser 1º, 2º, 3º, 4º, 5º o 6º Dan.</p>	
<p>5.3. Todos los competidores deben ser titulares de un certificado de cinturón negro de la ITF y estar registrados en el sistema en línea de la ITF con su rango actual, deben gozar de buena salud y estar registrados en la Asociación Nacional del país que representan, y deben proporcionar una prueba de identificación mediante un pasaporte válido o un documento nacional de identidad legal.</p>		<p>5.3. Todos los competidores deben estar registrados en el sistema en línea de la ITF con su rango actual, deben gozar de buena salud y estar registrados en la Asociación Nacional o Asociación Aliada del país representado, y deben proporcionar una prueba de identificación mediante un pasaporte válido o un documento nacional de identidad legal.</p> <p>Los competidores afiliados a la Asociación Nacional o Asociación Aliada de su país podrán inscribirse y competir en la Copa del Mundo como miembros de un club, escuela o equipo asociado.</p> <p>(Las excepciones a esta norma las determina la Junta Directiva).</p>	

5.4. La Competencia para la categoría de edad **Pre-Junior** será llamada:
“ITF Taekwon-Do Pre-Junior World Championship”.

La Competencia para la categoría de edad **Junior** será llamada:
“ITF Taekwon-Do Junior World Championship”.

La Competencia para la categoría de edad **Adulto** será llamada:
“ITF Taekwon-Do World Championship”.

5.4. La competencia para todas las categorías de edad es el mismo evento y se denominará:
«Copa del Mundo de Taekwon-Do de la ITF».

5.5. Todos los titulares de un 4º Dan o superior deben poseer un Certificado de Instructor de la ITF y haber abonado la cuota de la placa de la ITF correspondiente al año en curso.

T6. REQUISITOS DE VESTIMENTA

(Véase también: Apéndice 2, Apéndice 7)

6.1. El código de vestimenta del árbitro de la ITF consiste en:

- 6.1.1. Saco azul,
- 6.1.2. Camisa blanca de mangas largas,
- 6.1.3. Pantalones azules,
- 6.1.4. Corbata azul,
- 6.1.5. Medias blancas,
- 6.1.6. Calzado deportivo blanco.

Nota:

El Comité de Árbitros podrá, a su discreción, modificar los requisitos de vestimenta anteriores para determinados eventos debido a condiciones meteorológicas, sanitarias u otros requisitos.

World Championship	World Cup
<p>6.2. Indumentaria</p> <p>6.2.1. Dobok Los competidores deben llevar el Dobok «oficialmente aprobado» por la ITF. Consulte el Apéndice 2: Indumentaria aprobada</p> <p>6.2.2. Cinturones negros 6.2.2.1. Cinturones negros pre-junior y junior: Consulte el Apéndice 2: Ropa aprobada. 6.2.2.2. Cinturones negros adultos: Consulte el Apéndice 2: Ropa aprobada.</p> <p>6.2.3. Los competidores pueden llevar ropa deportiva normal, como conjuntos deportivos, zapatillas de entrenamiento, etc., cuando no estén compitiendo, pero esto queda a discreción del Comité de Torneos de la ITF.</p> <p>6.2.4. Para las ceremonias de apertura y clausura y las ceremonias de entrega de medallas, los países pueden llevar el Dobok oficial de la ITF o el conjunto deportivo oficial del país, pero todos los miembros del equipo deben vestir igual.</p>	<p>6.2. Indumentaria</p> <p>6.2.1. Dobok Los competidores deben llevar el «Dobok oficialmente aprobado» por la ITF. Consulte el Apéndice 2: Indumentaria aprobada.</p> <p>Tanto los Doboks de cinturón negro como los de cinturón de color PUEDEN llevar el nombre del país, club o escuela escrito en la parte posterior del Dobok, por encima o por debajo del nivel del cinturón. Las letras deben ser todas de color negro y medir entre 4 cm y 8 cm de altura. Esto se suma a las marcas obligatorias. Consulte el Apéndice 2: Indumentaria aprobada.</p> <p>6.2.2. Cinturones: 6.2.2.1. Cinturón negro pre-junior y junior. Consulte el Apéndice 2: Ropa aprobada. 6.2.2.2. Cinturones negros para adultos, sénior y veteranos. Consulte el Apéndice 2: Ropa aprobada. 6.2.2.3. Todos los cinturones de colores. Consulte el Apéndice 2: Ropa aprobada.</p> <p>6.2.3. Los competidores pueden llevar ropa deportiva normal, como conjuntos deportivos, zapatillas de entrenamiento, etc., cuando no estén compitiendo, pero esto queda a discreción del Comité de Torneos de la ITF.</p> <p>6.2.4. Para las ceremonias de apertura y clausura y las ceremonias de entrega de medallas, los países pueden llevar el Dobok oficial de la ITF o el conjunto deportivo oficial de la escuela, el club o el país, pero todos los miembros del equipo deben vestir igual.</p>

6.2.5. Para la ceremonia de entrega de medallas, todos los competidores deben llevar el Dobok completo de la ITF y/o el conjunto nacional completo. No se permite mezclar el Dobok y el conjunto deportivo.

6.2.5. Para la ceremonia de entrega de medallas, todos los competidores deben llevar el Dobok completo de la ITF y/o el conjunto deportivo completo. No se permite mezclar el Dobok y el conjunto deportivo.

6.3. Está prohibido beber bebidas alcohólicas o fumar mientras se lleva puesto el Dobok.

T7. VESTIMENTA Y EQUIPOS DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN

(Véase también: Apéndice 7, Apéndice 8, Glosario de términos)

7.1. Los competidores **deben usar**:

- 7.1.1. Equipo de protección para manos y pies de color rojo o azul, de acuerdo con el color requerido para su posición en la llave maestra principal.
- 7.1.2. Protector de cabeza de color rojo o azul, de acuerdo con el color requerido para su posición en la llave maestra principal.
- 7.1.3. Los protectores de ingle (obligatorios para los hombres) deben llevarse dentro del Dobok.
- 7.1.4. Protectores bucales (deben ser transparentes, sin color).

7.2. Los competidores **pueden usar opcionalmente**:

- 7.2.1. Protectores de tibias, que deben llevarse dentro de los pantalones del Dobok.
- 7.2.2. Protectores pectorales (para mujeres), que deben llevarse dentro de la chaqueta del Dobok.
- 7.2.3. Los protectores de ingle (para mujeres) deben llevarse dentro de los pantalones del Dobok.
- 7.2.4. Gafas deportivas graduadas con montura blanda homologadas. Se debe solicitar y obtener la autorización por escrito del TUIC antes del evento. Véase el apéndice 8: Equipamiento homologado.

7.3. Todo el equipo de seguridad (excepto los protectores bucales y los protectores de ingle) **DEBE** ser un modelo homologado para competición fabricado por un proveedor oficial de la ITF. Todo el equipo y los proveedores homologados para competición se indicarán en la carta de invitación oficial del evento y en el sitio web de la ITF.

7.4. El equipo de seguridad NO puede contener metal, hueso o plástico duro (excepto los protectores de ingle y los protectores de pecho). Está prohibido el uso de cremalleras, cordones o cierres con tachuelas.

7.5. No se puede llevar ningún otro equipo de protección o seguridad, excepto en circunstancias especiales con la aprobación del TUIC. Se debe solicitar y obtener la aprobación por escrito del TUIC antes del evento. Véase el Apéndice 8: Equipamiento aprobado.

7.6. Todos los competidores con cabello largo DEBEN recogerse el cabello de forma segura. El cabello debe mantenerse en su sitio y/o cubrirse utilizando únicamente artículos de material suave o elástico.

- 7.6.1. No se permiten materiales duros, metales, pinzas ni pasadores.
- 7.6.2. No se permite llevar adornos en el cabello, tales como, entre otros, banderas, cintas, cordones, adornos u otros similares, mientras el competidor se encuentre en el área de competencia.
- 7.6.3. Para las divisiones de lucha: cualquier sujeción y/o cobertura del cabello debe ajustarse completamente dentro de los límites del casco de seguridad.

7.7. Todos los competidores pueden llevar protectores para la cabeza y el cuello. Los protectores para la cabeza y el cuello **DEBEN**:

- 7.7.1. Ser de color blanco liso.
- 7.7.2. Estar fabricados con un material suave y/o elástico.
- 7.7.3. NO contener materiales duros, metales, agarres o deslizadores.
- 7.7.4. Encajar y permanecer completamente dentro de los límites del casco de seguridad y la chaqueta del Dobok mientras el competidor está compitiendo.

7.8. Solo se permite llevar ropa interior suave o elástica debajo del Dobok del competidor (debajo de la chaqueta y/o los pantalones).

- 7.8.1. La ropa interior (solo aquellas prendas que sean visibles mientras el competidor está compitiendo) **DEBE**:
 - 7.8.1.1. Ser de color blanco liso.
 - 7.8.1.2. Estar fabricada con una sola capa de material suave y/o elástico.
- 7.8.2. La ropa interior **NO DEBE**:
 - 7.8.2.1. Proporcionar protección adicional contra impactos.
 - 7.8.2.2. Contener materiales duros, metal, agarres o deslizadores.
 - 7.8.2.3. Extenderse más allá de la parte distal de la muñeca o el tobillo.

7.9. No se permite llevar joyas, piercings, relojes, monitores de fitness, auriculares/audífonos, dispositivos de comunicación u otros adornos/artículos similares en el área de competición.

7.10. Se puede utilizar cinta adhesiva/vendajes blandos/cintas blandas por motivos médicos o de primeros auxilios, siempre que:

- 7.10.1. No se utilicen de forma excesiva.
- 7.10.2. No se utilicen cierres de plástico duro/metal, cordones, tachuelas o cierres mecánicos.
- 7.10.3. No se incluyan medios mecánicos de soporte en los vendajes/cintas/fajas. (Incluyendo, entre otros: refuerzos/soportes/férulas, articulaciones mecánicas/bisagras...)
- 7.10.4. El Comité de Árbitros esté convencido de que su uso no proporciona al competidor ninguna ventaja indebida.
- 7.10.5. Todas las cintas/vendajes blandos/fajas blandas **DEBEN** ser blancas o del color de la piel si son visibles mientras el competidor está compitiendo. Cualquier cinta/vendaje blando/faja blanda utilizada en zonas no visibles (por ejemplo, la rodilla) puede ser de cualquier color, siempre que el color no sea claramente visible a través del material del Dobok.

7.10.6. NO se permite el uso de cinta adhesiva/vendajes blandos/cintas blandas en las siguientes circunstancias:

- 7.10.6.1. Técnica especial: NO se permite el uso de cinta adhesiva/vendajes blandos/cintas blandas en ninguna articulación de las extremidades inferiores del competidor. (Rodillas, tobillos, dedos de los pies)
- 7.10.6.2. Rotura de potencia: NO se puede utilizar cinta adhesiva/vendajes blandos/cintas blandas en ninguna parte de la herramienta de ataque del competidor ni en las articulaciones relacionadas con la rotura que se está realizando. (Dedos, muñeca, codo, dedos de los pies, tobillo, rodilla).
 - 7.10.6.2.1. Se puede utilizar cinta adhesiva/vendajes blandos/cintas blandas en partes del cuerpo que no estén directamente involucradas en el proceso de rotura.
 - 7.10.6.2.2. Ejemplo 1: Rotura con el puño delantero derecho y el competidor tiene una venda en el codo izquierdo debido a una lesión en el combate.
 - 7.10.6.2.3. Ejemplo 2: Rotura con una patada perforante del lado izquierdo y el competidor tiene una tiritas/esparadrapo en la mano izquierda debido a una laceración.

7.11. Todo el equipo de seguridad, la ropa protectora, las vendas/tiritas/cintas, la ropa y/o los accesorios/adornos de los competidores pueden ser objeto de inspección y aprobación o rechazo por parte del Comité de Torneos de la ITF y/o del Comité de Árbitros. Dicha inspección y decisión del comité involucrado es definitiva y vinculante.

T8. ATENCIÓN MÉDICA

(Véase también: Apéndice 7, Apéndice 9, Glosario de términos)

- 8.1. Todos los eventos del Campeonato Mundial y la Copa del Mundo deben contar con un mínimo de un (1) médico calificado, un número adecuado de personal médico calificado y el equipo y los suministros médicos adecuados en todo momento. Es posible que se requiera personal médico y/o equipo adicional según el contrato o los requisitos legales del país anfitrión.
- 8.2. Se deben cumplir las recomendaciones de los médicos oficiales del torneo que prohíben la participación de un competidor tras una lesión.
- 8.3. Solo el médico oficial del torneo de la ITF estará autorizado a prestar asistencia médica primaria en la pista de competición durante el evento.

T9. SEGURO Y RESPONSABILIDAD POR LESIONES: COMPETIDORES

- 9.1. Todos los competidores deben tener una cobertura de seguro válida para poder competir. La Junta Directiva de la ITF, el Comité de Torneos de la ITF, el Comité de Árbitros de la ITF, el Comité de TI de la ITF, los funcionarios de la ITF y la organización anfitriona no se harán responsables de ninguna lesión, pérdida o eventualidad que se produzca durante el evento.
- 9.2. El costo del seguro de accidentes, el tratamiento y el seguro de responsabilidad civil de los competidores es responsabilidad de la Asociación Nacional. El anfitrión del evento tiene la responsabilidad de obtener un seguro de accidentes y un seguro de responsabilidad civil adecuados para el torneo.

T10. SEGURO: PARA EL EVENTO

Todos los Organizadores deben asegurarse de que el evento reservado cuente con todos los seguros de responsabilidad civil, certificados contra incendios y licencias gubernamentales necesarios para celebrar este tipo de eventos en su localidad.

T11. TAMAÑO DEL RING

(Véase también: Apéndice 7, Apéndices de Rings, Glosario de términos)

- 11.1. Todos los rings deben estar cubiertos con una alfombra homologada tipo encastrable.
- 11.2. Para el combate, el ring de competición consistirá en un área de juego acolchada de 8 por 8 metros y deberá tener un perímetro de seguridad adicional de 1 metro de ancho (mínimo) de un color contrastante con la alfombra, que delimite el borde entre «en juego» y «fuera de juego».
- 11.3. Para las competiciones de formas y lucha preestablecida, el ring consistirá en una superficie de juego acolchada de 8 por 8 metros y deberá tener un perímetro de seguridad adicional de un (1) metro de ancho (mínimo) de un color contrastante. Todas las áreas del ring están «en juego».
- 11.4. Para las competiciones de rotura de potencia y técnicas especiales, el ring consistirá en una superficie de juego de 8 por 8 metros y deberá tener un perímetro de seguridad adicional de un (1) metro de ancho (mínimo) de un color que contraste con el de las colchonetas. Todas las áreas del ring están «en juego».
- 11.5. En caso de que se utilice un ring elevado, este deberá tener una superficie mínima de 14 x 14 metros, con una altura mínima de 50 cm y una altura máxima de un (1) metro. Las dimensiones reales del área de juego se ajustarán a las indicadas anteriormente, y el perímetro de seguridad adicional será de un color que contraste con el de la colchoneta, delimitando el borde entre el área «en juego» y el área «fuera de juego».
- 11.6. La iluminación no debe estar a menos de cinco (5) metros por encima del ring central elevado.
- 11.7. La mesa oficial del jurado debe estar situada delante del ring y al mismo nivel que este.

T12. REGISTRO DE RESULTADOS

Todos los torneos contarán con diversas formas de visualización de resultados para beneficio de los participantes y el público. En general, los resultados deberán mostrarse con la mayor frecuencia posible para que los competidores puedan seguir el curso del evento durante su desarrollo.

T13. DELEGADOS

World Championship	World Cup
Un delegado individual o de equipo puede ser cualquier persona autorizada por la Asociación Nacional. El delegado inscribe a los competidores, presenta la documentación, presenta quejas y coopera con los demás oficiales de la competición.	Un delegado individual, de club o de equipo podrá ser cualquier persona autorizada por la Asociación Nacional o la Asociación Aliada. Un delegado inscribe a los competidores, entrega la documentación, presenta quejas y coopera con los demás oficiales de la competición.

T14. **ENTRENADORES**

(Véase también: Apéndice 2, Apéndice 9, Apéndices de Rings, Glosario de Términos)

- 14.1. Solo un (1) entrenador registrado debe estar presente al costado del ring, sentado en la silla designada.
- 14.2. La edad mínima para ser entrenador es de 18 años.
- 14.3. Los entrenadores deben usar uniforme deportivo, zapatillas deportivas y llevar una toalla.
- 14.4. No se permite a los entrenadores usar bolsas, mochilas ni poseer ningún otro artículo que no sea de Taekwon-Do en el área de competición.
- 14.5. Los entrenadores deben permanecer sentados, al menos a un (1) metro fuera del área de juego del ring de competición, en su posición designada.
- 14.6. Los entrenadores no deben interferir en la competición con acciones ni palabras.
- 14.7. Los entrenadores son las únicas personas autorizadas a presentar una protesta oficial.
- 14.8. El incumplimiento de lo anterior puede conllevar la destitución del entrenador como asesor. El Comité de Torneo, Árbitros e Informática (TUIC) decidirá el momento y la duración de la expulsión.
- 14.9. Un entrenador descalificado durante un match deberá ser reemplazado en un plazo de dos (2) minutos.
 - 14.9.1. Esto podrá ser realizado por otro entrenador registrado.
 - 14.9.2. Esto podrá ser realizado por un competidor registrado que vista el uniforme de entrenador.
 - 14.9.2.1. Válido únicamente para el match en curso.
- 14.10. Si otro entrenador no se presenta en el plazo de dos (2) minutos, el competidor será descalificado.

T15. **PREMIOS (Masculino y Femenino)**

Número completo de medallas y trofeos ver Anexo 6 - Números de Categorías, Medallas y Trofeos

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
15.1. <u>Medallas:</u> 15.1.1. <u>Individual</u> El 1er, 2º y dos (2) terceros lugares recibirán medallas. 15.1.2. <u>Equipos</u> El 1er, 2º y dos (2) terceros lugares recibirán medallas. 6 medallas por equipo en las categorías de Combate, Formas, Rotura de Potencia y Técnicas Especiales por equipos. 2 medallas por equipo en las categorías de Lucha Preestablecida.	15.1. <u>Medallas:</u> 15.1.1. <u>Individual</u> El 1er, 2º y dos (2) terceros lugares recibirán medallas. 15.1.2. <u>Equipos</u> El 1er, 2º y dos (2) terceros lugares recibirán medallas. 6 medallas por equipo en las categorías de Lucha y Formas por Equipos. 2 medallas por equipo en las categorías de Lucha Preestablecida.
15.2. <u>Trofeos:</u> 15.2.1. <u>Individual (uno para cada uno)</u> Campeón Overall Pre-Junior Masculino Campeona Overall Pre-Junior Femenina Campeón Overall Júnior Masculino Campeona Overall Júnior Femenina Campeón Overall Júnior Masculino Campeona Overall Júnior Femenina Campeón Overall Masculino Campeona Overall Femenina	

15.2.2. Equipo (uno por equipo)

Campeón Overall Pre-Junior Masculino
 Campeón Overall Pre-Junior Femenino
 Campeón Overall Júnior Masculino
 Campeón Overall Júnior Femenino
 Campeón Overall Masculino
 Campeón Overall Femenino

15.2.3. Las medallas que cuentan para el CAMPEÓN OVERALL (Individual o por Equipos) no se pueden obtener sin al menos 4 competidores/equipos en la categoría.

15.2.4. Clasificación por Naciones

15.2.4.1. La primera (1.ª), segunda (2.ª) y tercera (3.ª) nación clasificada recibirán un trofeo. Esto aplica por separado a cada campeonato mundial mencionado en T5.4.

15.2.4.2. Para obtener la Clasificación por Naciones, todas las medallas de las pruebas Individuales y por Equipos (Masculinas y Femeninas) contarán, excepto las del Campeón Overall Individual y por Equipos.

15.2.4.3. En el caso del Equipo se contabilizará como un solo Oro y no se multiplicará por 6, por ejemplo el Equipo ganador de Formas tendrá solo un Oro añadido al total general y no 6 oros.

T16. TERMINOLOGÍA OFICIAL

(Véase también: Apéndice 3, Apéndice 7, Glosario de términos)

16.1	CHARYOT	ATENCIÓN
16.2	KYONG YE	SALUDO
16.3	JUNBI	PREPARADO-LISTO
16.4	SIJAK	COMENZAR
16.5	HAECYHO	SEPARARSE
16.6	GAESOK	CONTINUAR
16.7	GOMAN	FINAL
16.8	BARO	REGRESAR AL INICIO
16.9	SHIOT	RELAJARSE
16.10	JU UI HANNA	UNA ADVERTENCIA
16.11	GAM JUM HANNA	UN PUNTO MENOS (deducir un puno)
16.12	SIL KYUK	DESCALIFICACIÓN
16.13	HONG	ROJO
16.14	CHONG	AZUL
16.15	JUNG JI	DETENER EL TIEMPO
16.16	DONG CHONG	EMPATE

16.17	IL HUE JONG	PRIMER ROUND
16.18	I HUE JONG	SEGUNDO ROUND
16.19	SAM HUE JONG	TERCER ROUND
16.20	SA HUE JONG	CUARTO ROUND (al primer punto o muerte súbita)
16.21	SUNG	GANADOR

T17. DIVISIÓN DE LA COMPETENCIA

Todas las divisiones están enumeradas en los Anexos 1, 2, 3, 4 y 5.

T18. NÚMEROS DE COMPETIDORES – INDIVIDUALES Y POR EQUIPOS

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
<p>18.1. INDIVIDUAL</p> <p>18.1.1. El número de competidores individuales que pueden participar en cada evento está limitado a dos (2) competidores por país.</p>	<p>18.1. INDIVIDUAL</p> <p>18.1.1. Se permite la participación de cualquier número de competidores individuales por evento.</p> <p>18.1.2. Estos competidores pueden ser individuales o miembros de un equipo.</p> <p>18.1.3. Los competidores deben competir en su categoría de edad asignada en todas las divisiones y no pueden competir en una categoría superior o inferior al mismo tiempo. Por ejemplo, si un competidor está registrado como juvenil, no puede competir como miembro del equipo de adultos.</p> <p>18.1.4. Los competidores deben competir únicamente en su categoría de rango asignada y no pueden competir en una categoría superior o inferior.</p> <p>18.1.5. Los competidores solo pueden competir por un (1) club/escuela según su registro. No se permite competir por más de un (1) club/escuela, ni por diferentes clubes/escuelas en diferentes divisiones.</p>
<p>18.2. GRUPO DE EQUIPOS (Masculino y Femenino)</p> <p>Todos los competidores registrados pueden ser considerados Miembros del Grupo de Equipos y pueden participar en eventos por equipos según su grupo de edad y género.</p>	<p>18.2. GRUPO DE EQUIPOS (Masculino y Femenino)</p> <p>Todos los competidores registrados pueden ser considerados Miembros del Grupo de Equipos y participar en eventos por equipos según su grupo de edad y género.</p>
<p>18.3. EQUIPO (Masculino y Femenino)</p> <p>De los Miembros del Grupo de Equipos, un mínimo de 5 competidores + 1 reserva (opcional) pueden competir en las modalidades de Formas, Combate, Técnicas Especiales y Rompimiento de Potencia.</p>	<p>18.3. EQUIPO (Masculino y Femenino)</p> <p>De los Miembros del Grupo de Equipos, 5 competidores + 1 reserva (opcional) podrán competir en eventos de Formas, y 3, 4 o 5 competidores + 1 reserva (opcional) podrán competir en eventos de Combate.</p>
<p>18.4. El entrenador debe presentar la lista del equipo y las tarjetas de identificación de los competidores (5 más 1 reserva opcional) al Presidente del Jurado justo antes del inicio de la división de equipos y de cada combate posterior.</p>	<p>18.4. El Entrenador deberá presentar la lista del equipo y las tarjetas de identificación de los competidores al Presidente del Jurado justo antes del inicio de la división de competición por equipos y de cada combate posterior.</p>

18.4.1. Al inicio de cada combate por equipos, el entrenador DEBE presentar las tarjetas de identificación de los competidores correspondientes (una por cada competidor que vaya a competir en la división de equipos).

18.4.2. Una vez presentadas las Tarjetas de Identificación de Competidor para una división, NO se permitirán cambios en los miembros de ese equipo durante esa división.

18.4.3. Los equipos no podrán cambiar sus miembros de un match a otro. Toda la división de la competencia debe completarse con los mismos 6 miembros.

18.5. El equipo debe estar formado por los mismos 5 miembros más 1 reserva opcional para toda la división.

18.4.1. Al inicio de cada combate por equipos, el entrenador DEBE presentar las Tarjetas de Identificación de Competidor correspondientes (una por cada competidor que vaya a competir en la división por equipos).

18.4.2. Una vez presentadas las Tarjetas de Identificación de Competidor para una división, NO se permitirán cambios en los miembros de ese equipo durante esa división.

18.4.3. Los equipos no pueden cambiar los miembros del equipo de un combate a otro. Toda la división de la competencia debe completarse con los mismos miembros.

18.4.4. Los competidores solo pueden competir por una (1) Asociación Nacional, Asociación Aliada, Club o Escuela por evento.

18.5. El equipo debe estar compuesto por el mismo equipo para toda la división.

18.5.1. Formas por Equipo:

Cinco (5) competidores + 1 reserva (opcional) deben competir en la competencia de Formas.

18.5.2. Lucha por Equipo

Un mínimo de tres (3) competidores y un máximo de cinco (5) competidores + 1 reserva (opcional) deben competir en la competencia de Combate.

T19. ORDEN DE LA COMPETENCIA

El orden de la competición está sujeto a los requisitos de tiempo y al calendario general del torneo.

T20. SORTEO DEL ORDEN DE COMPETENCIA

20.1 La ubicación de los competidores en la llave maestra del evento/división y todos los byes se decidirán mediante un sorteo aleatorio por computadora.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
20.2. Los ganadores del primer, segundo y tercer puesto del Campeonato Mundial ITF anterior de la misma categoría se ubicarán en la cima y la base del sistema piramidal. Las medallas, que cuentan para los trofeos generales, no se podrán ganar sin al menos 4 competidores o equipos en el evento. Los participantes que pasen por alto se decidirán en el sorteo.	20.2. Los ganadores del primer, segundo y tercer puesto de la Copa del Mundo ITF anterior de la misma categoría se ubicarán en la cima y la base del sistema piramidal. Las medallas, que cuentan para los trofeos generales, no se podrán ganar sin al menos 4 competidores o equipos en el evento. Los participantes que pasen por alto se decidirán en el sorteo.

20.3. El sorteo de la competición se realizará al menos 48 horas antes del evento y estará disponible en el sitio web de la ITF.

T21. PROCESO DE REGISTRO / CONTROL DE PESO

Todos los competidores deben asistir al registro oficial en el lugar de pesaje.

El primer control de peso se realizará dentro de las 24 horas previas al inicio de la competencia. Los competidores que no alcancen su peso en el primer pesaje tendrán una (1) hora para presentarse al segundo y último pesaje. Si no alcanzan el peso, serán eliminados de la categoría de sparring y no podrán participar en ninguna otra categoría de peso.

T22. ANUNCIOS

Según el cronograma del torneo, se anunciará en qué área se realizará cada evento. Es responsabilidad del competidor/equipo estar cerca del área para poder competir sin demora al ser llamado. Se le llamará al lado rojo o azul del ring y deberá haber completado el proceso previo a la etapa correspondiente a su categoría.

Si el competidor/equipo no se presenta en el área al ser llamado para actuar, el Presidente del Jurado le dará un tiempo de un (1) minuto a partir de ese momento para que se presente. No presentarse dentro del plazo establecido resultará en la descalificación.

T23. REEMPLAZO DE EQUIPAMIENTO O O VESTIMENTA

(Véase también: Apéndice 7, Apéndice 8)

Cualquier equipo o vestimenta que deba reemplazarse (por ejemplo, equipo de sparring defectuoso o Dobok contaminado) durante la competencia tendrá un tiempo para ser reemplazado de tres (3) minutos. De no reemplazar el equipo o la vestimenta defectuosos, el competidor será descalificado y los puntos del match se otorgarán al oponente, si corresponde.

T24. CORTESÍA

(Véase también: T38, Apéndice 7)

Los competidores deben saludar en todo momento al jurado y también entre ellos al comienzo y al final de cada actuación/combate.

SECCIÓN II - FORMAS

T25. GRUPOS

Los competidores de FORMAS se organizarán en grupos de acuerdo a género, edad, grado, como se describe en las categorías enumeradas en el Anexo 1.

T26. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – INDIVIDUAL

26.1. Se utilizará el sistema piramidal de eliminación.

World Championship	World Cup
26.2. Los competidores competirán 1 a 1 y realizarán dos (2) Formas Designadas correspondientes a su nivel (véase el Artículo T.27).	26.2. 26.2.1. Los competidores de cinturón de color competirán 1 a 1 y realizarán una (1) Forma Designada apropiada para su rango (véase el Artículo T.27). 26.2.2. Los competidores de cinturón negro competirán 1 a 1 y realizarán una (1) Forma Designada en las rondas eliminatorias y dos (2) Formas Designadas en la ronda final, apropiadas para su grado (véase el Artículo T.27).
26.3 26.3.1. La primera Forma Designada se elegirá al azar entre una de las tres últimas formas correspondientes a su nivel (véase el Artículo T.27). 26.3.2. La segunda Forma Designada se elegirá al azar entre todas las formas restantes correspondientes a su nivel (véase el Artículo T.27).	26.3. 26.3.1. Para los cinturones negros, la Forma Designada (o la primera Forma Designada en la final) se elegirá al azar entre una de las tres últimas Formas apropiadas para su grado (véase el Artículo T.27). 26.3.2. La segunda Forma Designada en la final de cinturones negros se elegirá al azar entre todas las Formas restantes apropiadas para su grado (véase el Artículo T.27). 26.3.3. Para los cinturones de color, la Forma Designada se elegirá aleatoriamente de una de las últimas tres Formas apropiadas para su rango (ver Artículo T.27).
26.4. El Presidente del Jurado sorteará electrónicamente las Formas designadas.	
26.5. En caso de que dos competidores choquen (entren en contacto) durante la ejecución de su Forma, el competidor responsable del choque recibirá una puntuación de cero (0) puntos para dicha Forma.	
26.6. Los árbitros otorgarán una puntuación de entre 0 y 10 puntos (véase el apéndice 1).	
26.7. El competidor que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competición.	
26.8. En caso de empate, se elegirá aleatoriamente una Forma Designada adicional entre las Formas apropiadas restantes y deberá ejecutarse hasta que se decida el ganador.	

T27. EJECUCIÓN - INDIVIDUAL

- 27.1. El 1er Dan competirá con el 1er Dan, con las Formas designadas desde CHON-JI hasta GE-BAEK.
- 27.2. El 2º Dan competirá con el 2º Dan, con las Formas designadas desde CHON-JI hasta JUCHE.
- 27.3. El 3er Dan competirá con el 3er Dan, con las Formas designadas desde CHON-JI hasta CHOI-YONG.
- 27.4. El 4., 5. y 6. Dan competirán con el 4.º, 5.º y 6.º Dan, con las Formas designadas desde CHON-JI hasta MOON-MOO.
- 27.5. En caso de que sea necesario definir una nueva categoría de Formas de cinturón negro con competidores de diferentes grados (por ejemplo, 3er y 2º Dan) en esa categoría, se utilizará el grupo de Formas del rango más bajo.
- 27.6. Las faltas por la Forma serán dadas por el Presidente del Jurado, indicadas por el Árbitro Central y resultarán en una deducción de 1,0 punto de cada puntuación del Árbitro (ver apéndice 1 – procedimiento de puntuación).

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
	<p>27.7. El 4º y el 3er Gup competirán juntos en una categoría.</p> <p>El 4º Gup competirá con la Forma Designada de CHON-JI a JOONG-GUN.</p> <p>El 3er Gup competirá con la Forma Designada de CHON-JI a TOI-GYE.</p> <p>27.8. El 2º y el 1er Gup competirán juntos en una categoría.</p> <p>El 2º Gup competirá con la Forma Designada de CHON-JI a HWA-RANG.</p> <p>El 1er Gup competirá con la Forma Designada de CHON-JI a CHOONG-MOO.</p> <p>27.9. En caso de que dos competidores de cinturón de color con diferentes rangos compitan entre sí en el mismo match, la Forma Designada se elegirá del grupo de formas del competidor con el rango más bajo en ese encuentro.</p>

T28. ELIMINATORIAS Y DECISIONES – EQUIPOS

- 28.1. Se utilizará el sistema piramidal de eliminación

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
<p>28.2. Ambos equipos realizarán una (1) forma opcional y una (1) forma designada en el siguiente orden:</p> <p>Equipo 1: 1ª forma opcional (de CHON-JI a CHOONG-MOO).</p> <p>Equipo 2: 1ª forma opcional (de CHON-JI a CHOONG-MOO).</p> <p>Equipo 1: 2ª forma designada, cualquiera de los siguientes: KWANG GAE, PO EUN o GE-BAEK.</p> <p>Equipo 2: 2ª forma designada, cualquiera de los siguientes: KWANG GAE, PO EUN o GE-BAEK.</p> <p>28.2.1. La forma designada se sorteará cuando ambos equipos se presenten para el saludo.</p>	<p>28.2. Ambos equipos realizarán una (1) forma opcional en el siguiente orden:</p> <p>Equipo 1: 1ª forma opcional (de CHON-JI a GE-BAEK).</p> <p>Equipo 2: 1ª forma opcional (de CHON-JI a GE-BAEK).</p>

28.3. Los árbitros otorgarán una puntuación de entre 0 y 10 puntos (véase el apéndice 1).

28.4. El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros y un mínimo de dos (2) votos a su favor será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competición.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
28.5. En caso de Empate, se elegirá aleatoriamente una Forma adicional, de KWANG-GAE a GE-BAEK, y deberá repetirse hasta que se determine el ganador.	28.5. En caso de empate, se deberá realizar una Forma opcional adicional hasta determinar el ganador. Se podrá realizar la misma Forma opcional o cualquier otra desde CHON-JI hasta GE-BAEK.

28.6. Todos los competidores registrados que coincidan con la categoría del equipo por edad y género podrán ser seleccionados para la competencia por equipos, incluso si no están registrados como miembros del equipo.

28.6.1. Los entrenadores recibirán una lista en la mesa principal para cada uno de sus equipos en cada categoría inscrita.

28.6.2. En caso de que la lista incluya 5 miembros, el entrenador deberá seleccionar a los 5 miembros del equipo.

28.6.3. En caso de que la lista incluya 6 o más miembros, el entrenador deberá seleccionar a 6 miembros del equipo.

28.6.4. Esta lista deberá ser firmada por el entrenador y devuelta a la mesa principal.

28.6.5. Un miembro de la ITF-TUIC también deberá firmar la lista.

28.6.6. El miembro de la ITF-TUIC copiará la lista y se la entregará al entrenador.

28.6.7. Esto puede hacerse desde el inicio del campeonato/copa y debe hacerse al menos 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente.

28.6.8. Una vez creada y firmada la lista, se permiten cambios hasta 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente (siguiendo el procedimiento correcto descrito en T28.6.).

T29. EJECUCIÓN – EQUIPO

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
29.1. Los equipos (cinco (5) competidores) deben realizar una (1) Forma opcional de CHON-JI a CHOONG MOO y una (1) Forma designada que sea KWANG GAE, PO EUN o GE-BAEK.	29.1. 29.1.1. Para cinturones negros: Cada equipo de cinco (5) competidores debe realizar en conjunto una (1) forma opcional. La forma opcional puede ser desde CHON-Ji hasta GAE-BAEK. 29.1.2. Para cinturones de color: El miembro del equipo con la graduación más baja define la forma opcional seleccionada. Regulado en las reglas de forma individual T27.7 y T27.8.
29.2. Los miembros del equipo pueden realizar movimientos individualmente o en conjunto, según su elección, pero debe demostrarse que se trata de trabajo en equipo.	
29.3. Los equipos deben preparar su entrada y salida del ring formando una fila en el borde de este, de cara a los árbitros.	
29.4. Los puntos menos por la forma serán sancionados por el Presidente del Jurado, indicadas por el Árbitro Central, y supondrán una deducción de 1.0 punto de la puntuación de cada árbitro (véase el apéndice 1 - procedimiento de puntuación).	

T30. OFICIALES PARA LA DIVISIÓN DE FORMAS

El concejo del ring activo está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, cinco (5) árbitros y dos (2) verificadores de equipos.

SECCIÓN III - LUCHA

T31. DIVISIONES

Los competidores de Lucha se organizarán en divisiones según género, edad y peso, de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 2.

T32. DURACIÓN DE LOS COMBATES Y DECISIONES

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
32.1. Individuales 32.1.1. Los combates eliminatorios y finales individuales serán de dos (2) rounds de dos (2) minutos de duración, con un descanso de un minuto entre rounds.	32.1. Individuales 32.1.1. Combates Individuales 32.1.1.1. Los combates eliminatorios de Cinturón de Color serán de un (1) round de dos (2) minutos de duración. 32.1.1.2. Los combates eliminatorios de Cinturón Negro serán de un (1) round de tres (3) minutos de duración. 32.1.1.3. Los combates finales de Cinturón de Color serán de un (1) round de dos (2) minutos. 32.1.1.4. Los combates finales de Cinturón Negro serán de dos (2) rounds de dos (2) minutos de duración, con un minuto de descanso entre rounds.
32.1.2. En caso de empate, se disputará otra ronda de un (1) minuto. 32.1.3. Si se produce un nuevo empate, el primer punto anotado por al menos dos (2) árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador.	
32.2. Equipos 32.2.1. Cada combate por equipos constará de un (1) round de dos (2) minutos. 32.2.2. En los combates por equipos, se contabilizarán todas las decisiones de los jueces de los cinco (5) combates. Sin embargo, si los cinco (5) combates finalizan y el resultado es un empate, cada entrenador seleccionará a un (1) competidor para que se enfrente durante un combate adicional de dos (2) minutos. El equipo cuyo competidor gane este combate será el ganador. 32.2.3. Si en ese momento se produce un nuevo empate, el primer punto anotado por al menos dos (2) árbitros en la misma fracción de segundo decidirá quién es el ganador. 32.2.4. Los cinco (5) combates deben celebrarse y completarse. Si uno de los competidores se retira por lesión o para obtener ventaja, el oponente será declarado ganador. Se le otorgarán 4 puntos a la puntuación total del equipo.	

T33. ÁREA OBJETIVO

33.1. Cabeza

- 33.1.1. En la parte frontal, los lados y la parte superior de la cabeza, pero no en la parte posterior.
- 33.1.2. Excluyendo el cuello.

33.2. Tronco

- 33.2.1. Desde el hombro hasta el ombligo verticalmente.
- 33.2.2. Desde una línea trazada desde la axila verticalmente hasta la cintura a cada lado (es decir, solo la zona frontal, excluyendo la espalda).

T34. PUNTOS OTORGADOS

- 34.1. Se otorgará un (1) punto por cualquier ataque legal con la mano dirigido a la sección media o alta.
- 34.2. Se otorgarán dos (2) puntos por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección media.
- 34.3. Se otorgarán tres (3) puntos por cualquier ataque legal con el pie dirigido a la sección alta.

T35. SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE “LIGHT CONTACT”

En competición, la técnica es válida según un sistema de “light contact” si:

- 35.1. Se ejecuta **correctamente**.
- 35.2. Es **dinámica** (es decir, se ejecuta con fuerza, propósito, velocidad y precisión).
- 35.3. Se **controla** sobre el objetivo.

NB: Consulte el Glosario de términos - Contacto ligero (anteriormente Apéndice 7)

T36. DESCUENTO DE PUNTOS/FALTAS

Se deducirá un punto por las siguientes infracciones:

- 36.1. Contacto fuerte. Consulte el Glosario de Términos - Contacto Fuerte - (anteriormente Apéndice 7).
- 36.2. Atacar a un oponente caído.
- 36.3. Barrido de piernas.
- 36.4. Agarre.
- 36.5. Ataque intencional a un objetivo distinto al mencionado en el artículo T33.
- 36.6. Conducta Antideportiva*
 - 36.6.1. Incluye cualquier acción realizada por un competidor que muestre falta de respeto, incumplimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia los árbitros, oficiales u otros competidores, incluyendo, entre otros: incumplimiento o negativa a seguir las instrucciones del árbitro, abandono intencional del ring/manipulación del tiempo, comportamiento/lenguaje inapropiado, etc.

T37. ADVERTENCIAS

Se aplicarán advertencias por las siguientes infracciones:

37.1. Simular haber anotado un punto levantando uno o ambos brazos.

37.2. Salir completamente del ring (con ambos pies).

37.2.1. Nota: Si un competidor es empujado fuera del ring intencionalmente (sin realizar ninguna técnica), no recibirá una advertencia. El competidor que haya empujado recibirá una advertencia.

37.3. Caída, intencional o no (se refiere a cualquier parte del cuerpo que no sean los pies que toque el suelo).

37.4. Simular un golpe, simular una lesión para obtener ventaja.

37.5. Evitar la lucha intencionalmente.

37.6. Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del Árbitro Central.

37.7. Ataque involuntario a un objetivo distinto al mencionado en el art. T33.

37.8. Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.

La suma de tres (3) advertencias resulta automáticamente en la deducción de un (1) punto.

T38. DESCALIFICACIÓN

38.1. Mala conducta contra los árbitros o ignorar instrucciones.

38.2. Contacto excesivo o incontrolado. Consulte el Glosario de Términos - Contacto Excesivo (anteriormente Apéndice 7).

38.3. Recibir tres (3) puntos en contra/faltas directamente impuestas por el Árbitro Central.

38.4. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.

38.5. Perder los estribos.

38.6. Insultar a un oponente, entrenador o árbitro.

38.7. Morder o arañar.

38.8. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.

38.9. Ser declarado culpable de causar pérdida de conocimiento. (Véase el artículo T. 39).

Nota: Un competidor que insulte a un oponente, entrenador o árbitro será descalificado del resto de la competición.

T39. LESIONES

39.1. Cuando un competidor resulte lesionado, el Árbitro Central deberá detener el combate y llamar al Médico. Se concederán tres (3) minutos por COMBATE para que el médico diagnostique, trate la herida y decida sobre el combate y la continuación del competidor.

Nota: El tiempo de descuento de tres minutos comenzará en el momento en que el médico se encuentre frente al competidor lesionado y finalizará cuando se retire. Este tiempo se registrará y, si se llama al médico nuevamente para el mismo combate, el reloj de descuento volverá a contar desde el último punto. Cualquier competidor que requiera más de tres (3) minutos de atención médica total durante un combate no podrá continuar y perderá el combate.

Independientemente del tiempo de descuento restante, en caso de un examen de conmoción cerebral, el tiempo de examen será de al menos 2 minutos.

39.2. Cuando un competidor no pueda competir más por decisión del Médico y según la decisión del Consejo del Ring (Presidente del Jurado, Árbitro Central y Árbitros de Esquina).

39.2.1. Será el ganador si su oponente es culpable.

39.2.2. Será el perdedor si su oponente no es culpable.

39.3. Un competidor lesionado que no esté en condiciones de pelear no podrá continuar durante el tiempo/día(s) establecido(s) por decisión del médico.

39.4. Un competidor que se niegue a aceptar la decisión del médico o del Consejo del Ring será descalificado y retirado de la competencia.

39.5. Si dos competidores se lesionan al mismo tiempo y ambos no están en condiciones de pelear según la decisión del médico, el ganador será el contendiente con más puntos en ese momento. Si los competidores están empatados, el Consejo del Ring decidirá sobre el combate.

Debido proceso para la regla T39

a. Aplicación de la regla T39

Nota: procedimiento para determinar la culpabilidad

- a.1. Siempre que se presente una posible descalificación en el contexto del **T39**, el consejo del ring deberá consultar con un miembro del Comité de Árbitros para verificar que se esté siguiendo el debido proceso antes de tomar una decisión.
- a.2. La culpabilidad por descalificación debe ser consecuencia directa de una acción potencialmente prohibida realizada con intención o falta de control y, como consecuencia de dicha acción, que haya resultado en la incapacidad del competidor para continuar el combate. En este caso, el Presidente del Jurado podrá aplicar la descalificación.
- a.3. Para determinar la culpabilidad, el Presidente del Jurado deberá seguir los siguientes pasos:
 - a.3.1. El consejo del ring deberá solicitar la asistencia de un miembro del Comité de Árbitros para supervisar y asesorar sobre este procedimiento.
 - a.3.2. El miembro del Comité de Árbitros consultará primero con el Presidente del Jurado y luego con el Árbitro Central para determinar mejor la situación y el resultado.
 - a.3.3. Si no se puede tomar una decisión en este momento, el miembro del Comité de Árbitros podrá llamar a los árbitros (individualmente) para conocer su opinión.
 - a.3.4. Antes de tomar una decisión final, el miembro del Comité de Árbitros podrá consultar con cualquier persona que considere pertinente para obtener más información.
 - a.3.5. El miembro del Comité de Árbitros, considerando toda la información obtenida, tomará entonces una decisión final sobre el resultado del match.

NOTA A:

Un competidor que cause pérdida de consciencia o conmoción cerebral en una competición de lucha podrá ser descalificado. El competidor inconsciente o conmocionado no podrá volver a competir durante todo el evento y, por lo tanto, perderá cualquier combate o evento restante.

NOTA B: Conmoción cerebral y conciencia del riesgo potencial de conmoción cerebral.

En referencia a la política de conmoción cerebral de la ITF, esta estipula que, una vez diagnosticada la conmoción cerebral, el competidor debe ser retirado de la competición y se le debe brindar asistencia médica adicional según la gravedad de la lesión. Debido a esta preocupación y a los peligros ocultos del síndrome de impacto secundario, es imperativo llamar al médico para una evaluación si el árbitro central o el entrenador detectan cualquier síntoma.

T40. PROCEDIMIENTO DEL COMBATE – INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

40.1. INDIVIDUAL

- 40.1.1. Los competidores de lucha comenzarán el combate en sus posiciones de inicio, cada uno con un par de protectores de manos, pies y cabeza de color rojo o azul para diferenciarlos. Se deberá usar protección bucal transparente en todo momento. A la orden del Árbitro Central, los competidores saludarán por turnos a la mesa del Jurado, al Árbitro Central y luego entre sí.
- 40.1.2. El Árbitro Central iniciará la lucha con la orden "SIJAK" y los competidores continuarán combatiendo hasta que el Árbitro dé la orden "HAECHYO".
- 40.1.3. En este punto, los competidores dejarán de luchar y permanecerán donde están hasta que se reinicie.
- 40.1.4. Una señal sonora de tiempo detendrá la puntuación y el Árbitro Central dará por finalizado el round y/o el combate. Se realizará el orden inverso de saludos y se anunciará el resultado.
- 40.1.5. En caso de empate, las advertencias y/o descuento de puntos no se acumularán.
- 40.1.6. Si un competidor abandona el ring, deberá reiniciar la competencia un (1) metro dentro del mismo.

40.2. EQUIPO

- 40.2.1. El procedimiento de lucha por equipos será el mismo que el de la lucha individual.
- 40.2.2. Se lanzará una moneda entre dos (2) entrenadores para determinar qué equipo envía a su primer competidor al ring.
- 40.2.3. Los equipos deberán alternarse.
- 40.2.4. Todos los competidores registrados que coincidan con la categoría del equipo por edad y género podrán ser seleccionados para la competencia por equipos, incluso si no están registrados como miembros del equipo.
 - 40.2.4.1. Los entrenadores recibirán una lista en la mesa principal para cada uno de sus equipos por cada categoría inscrita.
 - 40.2.4.2. En caso de que haya 5 miembros en la lista, el entrenador deberá seleccionar a los 5 miembros del equipo.
 - 40.2.4.3. En caso de que la lista incluya 6 o más miembros, el entrenador deberá seleccionar a 6 miembros del equipo.
 - 40.2.4.4. Esta lista deberá ser firmada por el entrenador y devuelta a la mesa principal.
 - 40.2.4.5. Un miembro de la ITF-TUIC también deberá firmar la lista.
 - 40.2.4.6. El miembro de la ITF-TUIC copiará la lista y se la entregará al entrenador.
 - 40.2.4.7. Esto podrá hacerse inmediatamente después del inicio del campeonato/copa y deberá hacerse al menos 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente.
 - 40.2.4.8. Una vez creada y firmada la lista, se permitirán cambios hasta 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente (siguiendo el procedimiento correcto descrito en T40.2.4.).

T41. TIEMPO

Al primer comando "Sijak" (Inicio) del Árbitro Central, el cronometrador inicia el reloj hasta que se complete el tiempo (señal sonora). El cronómetro funcionará continuamente a menos que el Árbitro Central pida "Tiempo" diciendo "Jung-Ji". En ese momento, el cronometrador detiene el reloj hasta que se dé el comando "Gae Sok" (Continuar).

T42. OFICIALES PARA LA COMPETENCIA DE LUCHA

El consejo del ring activo está compuesto por: un (1) Presidente del Jurado, un (1) Miembro del Jurado, un Árbitro de TI, un (1) Árbitro Central, cuatro (4) Árbitros de Esquina y dos (2) Verificadores de Equipo.

SECCIÓN IV – ROTURA DE POTENCIA

T43. DIVISIONES

Los competidores de Rotura de Potencia se organizarán en grupos según género y edad, de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 3.

T44. PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPOS

- 44.1. Se utilizarán máquinas diseñadas para la prueba específica. El número y tipo de tableros de plástico para cada técnica se indicará en el apéndice 6 - Tableros y Alturas.
- 44.2. Las máquinas tendrán un rango de altura inicial mínima y máxima, que se detallará en el apéndice 6 - Tableros y Alturas.
- 44.3. En la rotura de potencia se permite avanzar, deslizarse, saltar o saltar. Sin embargo, se debe usar un bloqueo de antebrazo antes y después de cada intento de romper el/los tablero(s).
- 44.4. En el Sonkal Taerigi, el golpe puede ser hacia adentro o hacia afuera.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
44.5. Se permite un tiempo total de dos (2) minutos para establecer las alturas correctas para las técnicas de rotura enumeradas.	44.5. Se permite un tiempo total de un (1) minuto para ajustar las alturas correctas de los elementos de rotura de potencia indicados. 44.5.1. Los competidores deben elegir: una (1) técnica de mano y una (1) técnica de pie de la lista de técnicas indicada en el apéndice 6 - Tablas y Alturas. 44.5.2. Los competidores deben anunciar su elección de técnica al Árbitro Central antes de comenzar el match.

44.6. Se aplicará el siguiente procedimiento:

- 44.6.1. Tras la señal de bandera roja del árbitro, el competidor tendrá un máximo de cincuenta (50) segundos (por técnica) para intentar doblar o separar la(s) placas(s).
- 44.6.2. Cada intento deberá incluir una (1) medición previa de la distancia (solo se permitirá un toque) seguida del intento de romper la placa.
- 44.6.3. Se deberá adoptar una postura de guardia con antebrazos antes y después del intento de romper la placa.
- 44.7. Los competidores o equipos que excedan el tiempo establecido recibirán 0 puntos por cualquier rotura fuera del límite de tiempo establecido.
- 44.8. Los árbitros podrán anular un intento por no mantener lo siguiente:
 - 44.8.1. Equilibrio y postura correctos durante todo el intento.
 - 44.8.2. Uso correcto de la herramienta de ataque.
- 44.9. Los árbitros deberán examinar cada placa antes de cada intento.
- 44.10. Cada placa separada contará como tres (3) puntos y cada placa doblada como un (1) punto.
- 44.11. Las puntuaciones más altas determinarán el primer, segundo y hasta dos (2) terceros lugares. Solo en caso de que dos (2) competidores empaten en el tercer lugar con la misma puntuación total, en la misma ronda de rotura, habrá dos terceros lugares.
- 44.12. El competidor podrá optar por rechazar cualquier técnica en particular.
- 44.13. En caso de empate:

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
44.13.1. El presidente del jurado seleccionará por sorteo una técnica de la lista que servirá de desempate.	44.13.1. El presidente del jurado seleccionará por sorteo la técnica de mano o pie como criterio de desempate.

- 44.13.2. El Presidente del Jurado decidirá cuántas placas se utilizarán.
- 44.13.3. Los competidores ejecutarán la técnica elegida según los procedimientos descritos anteriormente.
 (En la competición por equipos, el entrenador decide por separado para cada técnica qué miembro del equipo ejecutará la técnica de desempate).
- 44.13.4. En caso de nuevo empate, este procedimiento continuará hasta que se decidan los puestos.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
<p>44.14. Equipos</p> <p>44.14.1. Los equipos (5 competidores + 1 reserva) ejecutarán las roturas indicadas en el Apéndice 6, aplicando los procedimientos descritos en T44.</p> <p>44.14.2. Todos los competidores registrados que coincidan con la categoría del equipo por edad y género podrán ser seleccionados para la competencia por equipos, incluso si no están registrados como miembros del equipo.</p> <p>44.14.2.1. Los entrenadores recibirán una lista en la mesa principal para cada uno de sus equipos en cada categoría.</p> <p>44.14.2.2. Si la lista incluye 5 miembros, el entrenador deberá seleccionar a los 5 miembros del equipo.</p> <p>44.14.2.3. Si la lista incluye 6 o más miembros, el entrenador deberá seleccionar a 6 miembros del equipo.</p> <p>44.14.2.4. Un miembro de la ITF-TUIC también deberá firmar la lista.</p> <p>44.14.2.5. Esto podrá hacerse tan pronto como comience el Campeonato y deberá hacerse al menos 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente.</p> <p>44.14.2.6. Una vez creada y firmada la lista, se permiten cambios hasta 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente (siguiendo el procedimiento correcto descrito en T44.16.2.).</p> <p>44.14.3. El orden de las roturas (indicado en el Apéndice 6) lo decide el competidor.</p>	
<p>44.15. Los competidores y/o equipos que no hayan obtenido puntos en su primera ronda de rotura no podrán continuar en la competencia de Rotura de Potencia para determinar su lugar y no recibirán medalla.</p>	

T45. OFICIALES PARA LA ROTURA DE POTENCIA

El concejo del ring activo está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, un (1) árbitro central, dos (2) árbitros y un (1) verificador de equipo.

SECCIÓN V – TÉCNICAS ESPECIALES

T46. DIVISIONES

Los competidores de Técnicas Especiales se organizarán en grupos según género y edad, de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 4.

T47. PROCEDIMIENTO – INDIVIDUAL Y EQUIPOS

- 47.1. Se utilizarán máquinas diseñadas para la prueba específica. El número y tipo de placas de plástico para cada elemento se indicará en el apéndice 6 - Tablas y Alturas.
- 47.2. Las máquinas deberán tener un rango de altura inicial mínima y máxima, que se detallará en el apéndice 6 - Tablas y Alturas.
- 47.3. Se seguirá el siguiente procedimiento:
 - 47.3.1. Tras la señal de bandera roja del árbitro, el competidor tendrá un máximo de cincuenta (50) segundos (por técnica) para intentar doblar o separar la(s) placas(s).
 - 47.3.2. Cada intento deberá incluir una (1) medición previa de distancia (solo se permite un toque) seguida del intento de romper las placas.
 - 47.3.3. Se deberá adoptar una posición de guardia de antebrazos antes y después del intento de romper la placa.
- 47.4. Los competidores y/o equipos que excedan el tiempo o toquen la placa durante la medición recibirán 0 puntos por cualquier rotura fuera del tiempo límite establecido.
- 47.5. Los árbitros podrán anular un intento por no cumplir con lo siguiente:
 - 47.5.1. No utilizar la herramienta de ataque correcta de la manera correcta.
 - 47.5.2. Derribar el obstáculo al realizar Twimyo Nopi Yop Cha Jirugi.
 - 47.5.3. Caída (se refiere a cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, que toque el suelo).
 - 47.5.4. Salir completamente del ring.
- 47.6. Los árbitros deben examinar regularmente cada máquina y/o placa antes de cada intento.
- 47.7. Cada placa completamente rota contará como tres (3) puntos y cada placa medio rota contará como un (1) punto.
- 47.8. Las puntuaciones más altas determinarán el 1er, 2o y hasta dos (2) ganadores del 3er lugar. Solo en caso de que dos (2) competidores empaten en el tercer lugar con la misma puntuación total, en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del 3er lugar.
- 47.9. En caso de empate:
 - 47.9.1. El Presidente del Jurado seleccionará una técnica de la lista mediante sorteo para desempatar.
 - 47.9.2. Él/Ella decidirá la altura del salto.
 - 47.9.3. Los competidores empatados continuarán hasta que se definan los puestos.
 - 47.9.4. Los competidores realizarán la técnica elegida según los procedimientos descritos anteriormente.
 (En la competición por equipos, el entrenador decide por separado para cada técnica qué miembro del equipo realizará la técnica de desempate).
 - 47.9.5. En caso de nuevo empate, este procedimiento continuará hasta que se decidan los puestos.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
47.10. Equipos <ol style="list-style-type: none"> 47.10.1. Los equipos (5 competidores + 1 reserva) realizarán las pruebas indicadas en el Apéndice 6, aplicando los procedimientos descritos en T47. 47.10.2. Todos los competidores registrados que coincidan con la categoría del equipo por edad y género podrán ser seleccionados para la 	

competición por equipos, incluso si no están registrados como miembros del equipo.

47.10.2.1. Los entrenadores recibirán una lista en la mesa principal para cada uno de sus equipos en cada categoría.

47.10.2.2. Si la lista incluye 5 miembros, el entrenador deberá seleccionar a los 5 miembros del equipo.

47.10.2.3. Si la lista incluye 6 o más miembros, el entrenador deberá seleccionar a 6 miembros del equipo.

47.10.2.4. Un miembro de la ITF-TUIC también deberá firmar la lista.

47.10.2.5. Esto podrá hacerse tan pronto como comience el Campeonato y deberá hacerse al menos 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente.

47.10.2.6. Una vez creada y firmada la lista, se permiten cambios hasta 60 minutos antes de la hora programada para la categoría correspondiente (a partir del procedimiento descrito en T47.10.2.).

- 47.11 Los competidores y/o equipos que no hayan obtenido puntos en su primera ronda de rotura no podrán continuar en la competencia de Rotura de Potencia para determinar su lugar y no recibirán medalla.

T48. OFICIALES PARA TÉCNICAS ESPECIALES

El concejo del ring activo está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, un (1) árbitro central, dos (2) árbitros y un (1) verificador de equipo.

SECCIÓN VI – LUCHA PREESTABLECIDA

T49. DIVISIONES

Los competidores de Lucha Preestablecida se organizarán de acuerdo con las categorías que figuran en el Anexo 5.

T50. PROCEDIMIENTO

50.1. Cada equipo estará formado por dos (2) participantes que seguirán un escenario preparado, lo que les permitirá exhibir hábilmente una amplia variedad de técnicas sin temor a lesiones.

50.2. Cada equipo actuará de uno en uno.

50.3. Los árbitros otorgarán una puntuación de 0 a 10 puntos (véase el apéndice 1).

50.4. Ejecución de un máximo de tres (3) secuencias acrobáticas por equipo.

50.5. Ambos competidores entrarán al ring y saludarán.

50.6. Ambos competidores deben adoptar una posición de bloqueo en L.

50.7. A la orden "Sijak" de uno de los competidores, comenzará el tiempo del combate.

50.8. El combate finaliza con un golpe final y, cuando uno de los competidores grite "Goman", adoptará simultáneamente una posición de guardia de antebrazos en "L".

50.9. En caso de empate, cada equipo volverá a competir, recibiendo nuevas puntuaciones, hasta que se declare un ganador.

50.10. Los competidores deben entrar al ring por lados opuestos, como en el procedimiento de lucha libre.

Los equipos competirán de acuerdo con las siguientes reglas y regulaciones:

50.11. La Lucha Preestablecida consistirá en movimientos como se muestra en la Enciclopedia, Manuales o CD-ROM de la ITF, y como se enseña durante los Cursos Internacionales de Instructores.

50.12. Se podrá usar equipo de protección según lo descrito en el art. T.7.a. Punto ii y T.7.b.

50.13. Las técnicas de ataque deben ser bloqueadas y/o evitadas y deben ejecutarse con realismo. No se permite ningún contacto no bloqueado, excepto un ataque incapacitante final.

50.14. La duración del combate será de un (1) round: mínimo sesenta (60) segundos, máximo setenta y cinco (75) segundos.

50.15. Los equipos que realicen menos del mínimo requerido de sesenta (60) segundos recibirán cero (0) puntos.

50.16. Los equipos que excedan los setenta y cinco (75) segundos de duración del combate recibirán cero (0) puntos.

50.17. Cada equipo de competidores podrá realizar hasta un máximo de tres (3) secuencias acrobáticas de técnica (Técnicas que no formen parte del programa de Taekwon-Do) durante el combate.

50.18. Los equipos que realicen más de tres (3) secuencias acrobáticas de técnica durante el combate recibirán cero (0) puntos.

50.19. El equipo que haya obtenido la mayoría de los votos de los árbitros y con un mínimo de dos (2) votos a su favor será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competencia.

50.20. En caso de empate, se deberá disputar un round adicional hasta que se definan las posiciones.

50.21. Los equipos podrán ser cinturones negros de 1er a 6º Danes, y podrán ser masculinos, femeninos o mixtos.

50.22. Las faltas por la ejecución puntuada serán sancionadas por el Presidente del Jurado, indicadas por el Árbitro Central, y supondrán una deducción de 1.0 punto de la puntuación de cada árbitro (véase el apéndice 1 - procedimiento de puntuación).

T51. OFICIALES PARA LUCHA PREESTABLECIDA

El concejo del ring activo está compuesto por: un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, cinco (5) árbitros y dos (2) verificadores de equipos.

SECCIÓN VII – PROCEDIMIENTO DE DISPUTA

T52. PROTESTA

- 52.1. Las protestas **SOLO** pueden ser presentadas por un entrenador oficial y **SOLO** cuando exista una infracción evidente de las reglas oficiales.
- 52.2. El entrenador deberá solicitar un Formulario de Protesta al Presidente del Jurado **inmediatamente** después de la finalización del match.
- 52.3. El Presidente del Jurado entregará al entrenador el Formulario de Protesta oficial, tras haber recibido la Tarifa de Protesta oficial.
- 52.4. Las actividades del ring **NO** se detendrán a menos que el problema en cuestión afecte inmediatamente al siguiente match o dificulte la continuación de la llave. Solo entonces se detendrán las actividades del ring y hasta que se resuelva la protesta.
- 52.5. Cada protesta deberá redactarse en el Formulario de Protesta oficial, en **INGLÉS**.
- 52.6. Cada Formulario de Protesta completo deberá presentarse al Presidente del Jurado del match en cuestión, **a más tardar cinco (5) minutos después de haberlo recibido**.
- 52.7. La protesta deberá ser precisa y detallada.
- 52.8. El Presidente del Jurado entregará el Formulario de Protesta completo y la Tarifa de Protesta al Comité de Árbitros.
- 52.9. El Comité de Árbitros examinará las circunstancias de la protesta y decidirá:
 - 52.9.1. Validar el match.
 - 52.9.2. Repetir el match.
 - 52.9.3. Asignar la victoria del match al oponente (Combate, Formas, Pre-Acordado).
 - 52.9.4. Asignar o eliminar puntos, advertencias, faltas y tiempo, según sea necesario.
 - 52.9.5. Descalificar a ambos competidores.

La Tarifa de Protesta solo se devolverá al entrenador que protestó si el Comité de Árbitros de la ITF confirma y valida la protesta. Si el entrenador pierde la protesta, se perderá la Tarifa de Protesta.

T53. PROTESTA – DECISIONES

- 53.1. Para emitir una decisión, el Comité de Árbitros podrá convocar a cualquier persona que desee para que preste testimonio en relación con la protesta.
- 53.2. Al tomar una decisión, el Comité de Árbitros la notificará a todas las partes implicadas.
- 53.3. El Comité de Árbitros basará su decisión en las reglas establecidas en este documento y su decisión no podrá contradecir las reglas de este documento.

T54. DESCALIFICACIÓN

Los directores/representantes de equipo o personas que persistan en sus argumentos contra las decisiones del Comité del Torneo podrán, a su discreción, descalificar a todo el equipo, escuela o club, o a la persona en cuestión, de todos los demás eventos del campeonato.

El Comité del Torneo considerará el asunto posteriormente para tomar las medidas pertinentes.

T55. RETIRO DE EQUIPOS/COMPETIDORES

En caso de que equipos o individuos se retiren del campeonato como protesta, se aplicará lo siguiente:

55.1. Descalificación automática de ese evento, lo que significa la pérdida de la clasificación y, por lo tanto, la pérdida de medallas.

55.2. Descalificación automática de todos los eventos posteriores del campeonato.

55.3. Descalificación posterior de los eventos posteriores, según lo decidan el Comité Disciplinario de la ITF y la Junta Directiva de la ITF.

T56. CONTROL ANTIDOPAJE DE LA ITF

El control de dopaje se realizará de acuerdo con las Reglas Antidopaje de la ITF y la Política Antidopaje de la WADA.

T57. POLÍTICA DE LA ITF SOBRE CONMOCIONES CEREBRALES

Todas las conmociones cerebrales serán evaluadas, tratadas y los resultados estarán definidos por la política de conmociones cerebrales.

T58. EVENTOS INESPERADOS

Todos los casos no contemplados en este documento serán tratados y debatidos por los Comités de Torneo, Árbitros e Informática (TUIC), quienes, en la medida de lo posible, tomarán una decisión justa y equitativa. La decisión de los Comités de Torneo, Árbitros e Informática (TUIC) será inapelable.

T59. COPIAS DE LAS REGLAS

La copia más actualizada de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, tal como están en poder del Comité de Torneos, Árbitros y TI (TUIC), debe estar presente en todos los torneos y ser accesible para todos los entrenadores y oficiales.

T60. IMPLEMENTACIÓN

1 de mayo de 2026

Bajo la autoridad del Comité de Árbitros de la ITF, el Comité de Torneos de la ITF y el Comité de Tecnología de la Información de la ITF.

S1. Anexo 1 – Grupos de Formas

(Véase T 25.)

Los competidores de patrones se organizarán en grupos por género, edad y rango, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.

Las categorías de Formas individuales con menos de cuatro (4) competidores se fusionarán con otra categoría. Esta nueva categoría utilizará las Formas correspondientes al rango más bajo.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
1.1. Individual	1.1. Individual
1.1.1. Masculino	1.1.1. Masculino
1.1.1.1. Pre-Junior	1.1.1.1. Pre-Junior
13250 Indiv. Masculino Pre-Junior Forma 1er Dan	13230 Indiv Masculino Pre-Junior Forma 4º-3er Gup
13260 Indiv. Masculino Pre-Junior Forma 2º - 3er Dan	Forma Indiv Masculino Pre-Junior Forma 2º-1er Gup
	13250 Indiv Masculino Pre-Junior Forma 1er Dan
	13260 Indiv Masculino Pre-Junior Forma 2º-3er Dan
1.1.1.2. Junior	1.1.1.2. Junior
14250 Individual Masculino Junior Forma 1er Dan	14230 Indiv Masculino Junior Forma 4º-3er Gup
14260 Individual Masculino Junior Forma 2º Dan	14240 Indiv Masculino Junior Forma 2º-1er Gup
14270 Individual Masculino Junior Forma 3er Dan	14250 Indiv Masculino Junior Forma 1er Dan
	14260 Indiv Masculino Junior Forma 2º Dan
	14270 Indiv Masculino Junior Forma 3er Dan
1.1.1.3. Adulto	1.1.1.3. Adulto
15250 Individual Masculino Forma 1er Dan	15230 Indiv Masculino Forma 4º-3er Gup
15260 Individual Masculino Forma 2º Dan	15240 Indiv Masculino Forma 2º-1er Gup
15270 Individual Masculino Forma 3er Dan	15250 Indiv Masculino Forma 1er Dan
15280 Individual Masculino Forma 4º - 6º Dan	15260 Indiv Masculino Forma 2º Dan
	15270 Indiv Masculino Forma 3er Dan
	15280 Indiv Masculino Forma 4º-6º Dan
	1.1.1.4. Sénior
	16230 Indiv Masculino Forma Sénior 4º-3er Gup
	16240 Indiv Masculino Forma Sénior 2º-1er Gup
	16250 Individual Masculino Forma Sénior 1er Dan
	16260 Individual Masculino Forma Sénior 2º Dan
	16270 Individual Masculino Forma Sénior 3er Dan
	16280 Individual Masculino Forma Sénior 4º-6º Dan
	1.1.1.5. Veteranos
	17230 Forma Indiv Masculino Veteranos 4º-3er Gup
	17240 Forma Indiv Masculino Veteranos 2º-1er Gup
	17250 Forma Indiv Masculino Veteranos 1er Dan
	17260 Forma Indiv Masculino Veteranos 2º Dan
	17270 Forma Indiv Masculino Veteranos 3er Dan
	17280 Forma Indiv Masculino Veteranos 4º-6º Dan
1.1.2. Femenino	1.1.2. Femenino

1.1.2.1. Pre-Junior

23250 Indiv. Femenino Pre-Junior Forma 1er Dan
 23260 Indiv Femenino Pre-Junior Forma 2º - 3.er Dan

1.1.2.2. Junior

24250 Indiv Femenino Junior Forma 1er Dan
 24260 Indiv Femenino Junior Forma 2º Dan
 24270 Indiv Femenino Junior Forma 3er Dan

1.1.2.3. Femenino Adulto

25250 Individual Femenino Forma 1er Dan
 25260 Individual Femenino Forma 2º Dan
 25270 Individual Femenino Forma 3er Dan
 25280 Individual Femenino Forma 4º - 6º Dan

1.2. Equipo

1.2.1. Masculino

1.2.1.1. Pre-Junior

63270 Equipo Masculino Pre-Junior Forma

1.1.2.1. Pre-Junior

23230 Forma Individual Femenino Pre-Junior
 4º-3er Gup
 23240 Forma Individual Femenino Pre-Junior
 2º-1er Gup
 23250 Forma Individual Femenino Pre-Junior
 1er Dan
 23260 Forma Individual Femenino Pre-Junior
 2º-3er Dan

1.1.2.2. Júnior

24230 Individual Femenino Forma Júnior 4º-3er Gup
 24240 Individual Femenino Forma Júnior 2º-1er Gup
 24250 Individual Femenino Forma Júnior 1er Dan
 24260 Individual Femenino Forma Júnior 2º Dan
 24270 Individual Femenino Forma Júnior 3er Dan

1.1.2.3. Adulto

25230 Individual Femenino Forma 4º-3er Gup
 25240 Individual Femenino Forma 2º-1er Gup
 25250 Individual Femenino Forma 1er Dan
 25260 Individual Femenino Forma 2º Dan
 25270 Individual Femenino Forma 3er Dan
 25280 Individual Femenino Forma 4º-6º Dan

1.1.2.4. Sénior

26230 Individual Femenino Sénior Forma 4º-3er Gup
 26240 Individual Femenino Sénior Forma 2º-1er Gup
 26250 Individual Femenino Sénior Forma 1er Dan
 26260 Individual Femenino Sénior Forma 2º Dan
 26270 Individual Femenino Sénior Forma 3er Dan
 26280 Individual Femenino Sénior Forma 4º-6º Dan

1.1.2.5. Veteranos

27230 Individual Femenino Veteranos Forma 4º-3er
 Gup
 27240 Individual Femenino Veteranos Forma 2º-1er
 Gup
 27250 Individual Femenino Veteranos Forma 1er Dan
 27260 Individual Femenino Veteranos Forma 2º Dan
 27270 Individual Femenino Veteranos Forma 3er Dan
 27280 Individual Femenino Veteranos Forma 4º-6.º
 Dan

1.2. Equipo

1.2.1. Masculino

1.2.1.1. Pre-Junior

63240 Equipo Masculino Forma Pre-Junior 4º-1º Gup

1.2.1.2. Masculino Junior

64270 Equipo Masculino Junior

1.2.1.3. Masculino Adulto

65280 Equipo Masculino

1.2.2. Femenino

1.2.2.1. Pre-Junior

73270 Equipo Femenino Pre-Junior

1.2.2.2. Femenino Junior

74270 Equipo Femenino Junior

1.2.2.3. Femenino Adulto

75280 Equipo Femenino

1.2.3. Cada equipo (masculino y/o femenino de cualquier categoría y peso) debe estar compuesto por cinco (5) competidores y un (1) suplente (opcional).

63270 Equipo Masculino Forma Pre-Junior 1º-3er Dan

1.2.1.2. Junior

64240 Equipo Masculino Forma Junior 4º-1º Gup

64270 Equipo Masculino Forma Junior 1º-3er Dan

1.2.1.3. Adulto

65240 Equipo Masculino Forma 4º-1º Gup

65280 Equipo Masculino Forma 1º-6º Dan

1.2.1.4. Sénior

66240 Equipo Masculino Forma Sénior 4º-1º Gup

66280 Equipo Masculino Forma Sénior 1º-6º Dan

1.2.1.5. Veteranos

67240 Equipo Masculino Forma Veteranos 4º-1º Gup

67280 Equipo Masculino Forma Veteranos 1º-6º Dan

1.2.2. Femenino

1.2.2.1. Pre-Junior

73240 Equipo Femenino Pre-Junior Forma 4º-1er Gup

73270 Equipo Femenino Pre-Junior Forma 1er-3er Dan

1.2.2.2. Femenino Júnior

74240 Equipo Femenino Júnior Forma 4º-1er Gup

74270 Equipo Femenino Júnior Forma 1er-3er Dan

1.2.2.3. Femenino Adulto

75240 Equipo Femenino Júnior Forma 4º-1er Gup

75280 Equipo Femenino Júnior Forma 1er-6º Dan

1.2.2.4. Femenino Sénior

76240 Equipo Femenino Sénior Forma 4º-1er Gup

76280 Equipo Femenino Sénior Forma 1er-6º Dan

1.2.2.5. Veteranas

77240 Equipo Veteranas Forma 4º-º Gup

77280 Equipo Veteranas Forma 1º-6º Dan

1.2.3. Cada equipo (masculino y/o femenino) debe estar compuesto por cinco (5) competidores y puede tener un (1) suplente opcional.

1.2.3.1. Los cinturones de color deben competir con cinturones de color y pueden ser de cualquier Gup del 4º al 1º.

1.2.3.2. Los cinturones negros deben competir con cinturones negros.

Los cinturones de color pueden ser de cualquier grado del 1º al 6º.

1.2.4. No se pueden combinar distintas categorías de edad. *Ver Regla T5.

S2. Anexo 2 – Divisiones de Lucha

(ver T 31.)

Los competidores de Lucha se organizarán en divisiones según género, edad y peso, de acuerdo con las categorías que se indican a continuación.

Las categorías individuales de Lucha con menos de cuatro (4) competidores se fusionarán con otra categoría.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
2.1. Individual	2.1. Individual
2.1.1. Masculino	2.1.1. Masculino
2.1.1.1. Pre-Junior	2.1.1.1. Pre-Junior
13171 Combate Individual Masculino Pre-Junior hasta 40 kg	13141 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup hasta 40 kg
13172 Combate Individual Masculino Pre-Junior de 40 a 45 kg	13142 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup más de 40 a 45 kg
13173 Combate Individual Masculino Pre-Junior de 45 a 50 kg	13143 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup más de 45 a 50 kg
13174 Combate Individual Masculino Pre-Junior de 50 a 55 kg	13144 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup más de 50 a 55 kg
13175 Combate Individual Masculino Pre-Junior de 55 a 60 kg	13145 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup más de 55 a 60 kg
13176 Combate Individual Masculino Pre-Junior de 60 a 65 kg	13146 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup más de 60 a 65 kg
13177 Combate Individual Masculino Pre-Junior de 65 kg	13147 Individual Masculino Pre-Junior Sparring 4º-1er Gup más de 65 kg
	13171 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan hasta 40 kg
	13172 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan más de 40 a 45 kg
	13173 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan más de 45 a 50 kg
	13174 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan más de 50 a 55 kg
	13175 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan más de 55 a 60 kg
	13176 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan más de 60 a 65 kg
	13177 Combate Individual Masculino Pre-Junior 1er-3er Dan más de 65 kg
2.1.1.2. Júnior	2.1.1.2. Júnior
14171 Combate Individual Masculino Júnior hasta 50 kg	14141 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup hasta 50 kg
14172 Combate Individual Masculino Júnior de 50 a 55 kg	14142 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup más de 50 a 55 kg
14173 Combate Individual Masculino Júnior de 55 a 60 kg	14143 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup más de 55 a 60 kg
14174 Combate Individual Masculino Júnior de 60 a 65 kg	14144 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup más de 60 a 65 kg

14175 Combate Individual Masculino Júnior
de 65 a 70 kg
 14176 Combate Individual Masculino Júnior
de 70 a 75 kg
 14177 Combate Individual Masculino Júnior
de 75 kg

14145 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup
más de 65 a 70 kg
 14146 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup
más de 70 a 75 kg
 14147 Combate Individual Masculino Júnior 4º-1er Gup
más de 75 kg
 14171 Combate Individual Masculino Júnior 1er-3er Dan
hasta 50 kg
 14172 Combate Individual Masculino Junior 1er-3er Dan
más de 50 a 55 kg
 14173 Combate Individual Masculino Junior 1er-3r Dan
más de 55 a 60 kg
 14174 Combate Individual Masculino Junior 1.er-3er
Dan más de 60 a 65 kg
 14175 Combate Individual Masculino Junior 1er-3er Dan
más de 65 a 70 kg
 14176 Combate Individual Masculino Junior 1er-3er Dan
más de 70 a 75 kg
 14177 Combate Individual Masculino Junior 1er-3er Dan
más de 75 kg

2.1.1.3. Adulto

15181 Combate individual masculino hasta 57 kg
 15182 Combate individual masculino de más de 57
a 63 kg
 15183 Combate individual masculino de más de 63
a 69 kg
 15184 Combate individual masculino de más de 69
a 75 kg
 15185 Combate individual masculino de más de 75
a 81 kg
 15186 Combate individual masculino de más de 81
a 87 kg
 15187 Combate individual masculino de más de 87
kg

2.1.1.3. Adulto Masculino

15141 Individual Sparring 4º-1er Gup hasta 57 kg
 15142 Individual Sparring 4º-1er Gup más de 57 a 63 kg
 15143 Individual Sparring 4º-1er Gup más de 63 a 69 kg
 15144 Individual Sparring 4º-1er Gup más de 69 a 75 kg
 15145 Individual Sparring 4º-1er Gup más de 75 a 81 kg
 15146 Individual Sparring 4º-1er Gup más de 81 a 87 kg
 15147 Individual Sparring 4º-1er Gup más de 87 kg
 15181 Individual Sparring 1er-6º Dan hasta 57 kg
 15182 Individual Combate 1er-6º Dan más de 57 a 63 kg
 15183 Combate individual masculino 1er-6º Dan más de
63 a 69 kg
 15184 Combate individual masculino 1er-6º Dan más de
69 a 75 kg
 15185 Combate individual masculino 1er-6º Dan más de
75 a 81 kg
 15186 Combate individual masculino 1er-6º Dan más de
81 a 87 kg
 15187 Combate individual masculino 1er-6º Dan más de
87 kg

2.1.1.4. Sénior

16141 Individual Masculino Sénior Sparring 4º-1º Gup
hasta 63 kg
 16142 Individual Masculino Sénior Sparring 4º-1º Gup
más de 63 a 70 kg
 16143 Individual Masculino Sénior Sparring 4º-1º Gup
más de 70 a 77 kg
 16144 Individual Masculino Sénior Sparring 4º-1º Gup
más de 77 a 84 kg

2.1.2. Femenino

2.1.2.1. Pre-Junior

- 23171 Combate Individual Pre-Junior Femenino hasta 40 kg
- 23172 Combate Individual Pre-Junior Femenino de 40 a 44 kg
- 23173 Combate Individual Pre-Junior Femenino de 44 a 48 kg
- 23174 Combate Individual Pre-Junior Femenino de 48 a 52 kg
- 23175 Combate Individual Pre-Junior Femenino de 52 a 56 kg
- 23176 Combate Individual Pre-Junior Femenino

- 16145 Individual Masculino Sénior Sparring 4º-1º Gup más de 84 kg
- 16181 Individual Masculino Sénior Sparring 1º-6º Dan hasta 63 kg
- 16182 Individual Masculino Sénior Sparring 1º-6º Dan más de 63 a 70 kg
- 16183 Individual Masculino Sénior Sparring 1º-6º Dan más de 70 a 77 kg
- 16184 Individual Masculino Sénior Combate 1er-6º Dan más de 77 a 84 kg
- 16185 Combate Individual Masculino Sénior 1er-6º Dan más de 84 kg

2.1.1.5. Veteranos

- 17141 Combatientes masculinos veteranos individuales, 4º-1er Gup hasta 68 kg
- 17142 Combatientes masculinos veteranos individuales, 4º-1er Gup más de 68 a 76 kg
- 17143 Combatientes masculinos veteranos individuales, 4º-1er Gup más de 76 a 84 kg
- 17144 Combatientes masculinos veteranos individuales, 4º-1er Gup más de 84 kg
- 17181 Combatientes masculinos veteranos individuales, 1er-6º Dan hasta 68 kg
- 17182 Combatientes masculinos veteranos individuales, 1er-6º Dan más de 68 a 76 kg
- 17183 Combatientes masculinos veteranos individuales, 1er-6º Dan más de 76 a 84 kg
- 17184 Combatientes masculinos veteranos individuales, 1er-6º Dan más de 84 kg

2.1.2. Femenino

2.1.2.1. Pre-Junior

- 23141 Combate Individual Pre-Junior Femenino 4º-1er Gup hasta 40 kg
- 23142 Combate Individual Pre-Junior Femenino 4º-1er Gup de 40 a 44 kg
- 23143 Combate Individual Pre-Junior Femenino 4º-1er Gup de 44 a 48 kg
- 23144 Combate Individual Pre-Junior Femenino 4º-1er Gup de 48 a 52 kg
- 23145 Combate Individual Pre-Junior Femenino 4º-1er Gup de 52 a 56 kg
- 23146 Combate Individual Pre-Junior Femenino 4º-1er Gup de 56 a 60 kg
- 23147 Combate Individual Femenino Pre-Junior 4º-1er Gup más de 60 kg
- 23171 Combate Individual Femenino Pre-Junior 1er-3er Dan hasta 40 kg
- 23172 Combate Individual Femenino Pre-Junior

de 56 a 60 kg

23177 Combate Individual Pre-Junior Femenino

de 60 kg

1.er-3.er Dan más de 40 a 44 kg

23173 Combate Individual Femenino Pre-Junior

1.er-3.er Dan más de 44 a 48 kg

23174 Combate Individual Femenino Pre-Junior

1.er-3.er Dan más de 48 a 52 kg

23175 Combate Individual Femenino Pre-Junior

1.er-3.er Dan más de 52 a 56 kg

23176 Combate Individual Femenino Pre-Junior

1.er-3.er Dan más de 56 a 60 kg

23177 Combate Individual Femenino Pre-Junior

Combate

1.er-3.er Dan más de 60 kg

2.1.2.2. Junior

24171 Combate Individual Femenino Junior
hasta 45 kg

24172 Combate Individual Femenino Junior
de 45 a 49 kg

24173 Combate Individual Femenino Junior
de 49 a 53 kg

24174 Combate Individual Femenino Junior
de 53 a 57 kg

24175 Combate Individual Femenino Junior
de 57 a 61 kg

24176 Combate Individual Femenino Junior
de 61 a 65 kg

24177 Combate Individual Femenino Junior
de 65 kg

2.1.2.2. Junior

24141 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
hasta 45 kg

24142 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
de 45 a 49 kg

24143 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
de 49 a 53 kg

24144 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
de 53 a 57 kg

24145 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
de 57 a 61 kg

24146 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
de 61 a 65 kg

24147 Combate Individual Femenino Junior 4º-1er Gup
de 65 kg

24171 Combate Individual Femenino Junior 1er-3er Dan
hasta 45 kg

24172 Combate Individual Femenino Junior Combate
1er-3er Dan de 45 a 49 kg

24173 Combate Individual Femenino Junior 1er-3er Dan
de 49 a 53 kg

24174 Combate Individual Femenino Junior 1er-3er Dan
de 53 a 57 kg

24175 Combate Individual Femenino Junior 1er-3er Dan
de 57 a 61 kg

24176 Combate Individual Femenino Junior 1er-3er Dan
de 61 a 65 kg

24177 Combate Individual Femenino Junior 1er-3er Dan
de 65 kg

2.1.2.3. Adulto

25141 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup
hasta 50 kg

25142 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup
más de 50 a 55 kg

25143 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup

2.1.2.3. Adulto

25181 Combate Individual Femenino hasta 50 kg
 25182 Combate Individual Femenino de 50 a 55 kg
 25183 Combate Individual Femenino de 55 a 60 kg
 25184 Combate Individual Femenino de 60 a 65 kg
 25185 Combate Individual Femenino de 65 a 70 kg
 25186 Combate Individual Femenino de 70 a 75 kg
 25187 Combate Individual Femenino más de 75 kg

más de 55 a 60 kg
 25144 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup
 más de 60 a 65 kg
 25145 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup
 más de 65 a 70 kg
 25146 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup
 más de 70 a 75 kg
 25147 Combate Individual Femenino 4º-1er Gup
 más de 75 kg
 25181 Combate Individual Femenino 1er-6º Dan
 hasta 50 kg
 25182 Combate Individual Femenino Combate 1er-6º
 Dan más de 50 a 55 kg
 25183 Combate individual femenino 1er-6º Dan
 más de 55 a 60 kg
 25184 Combate individual femenino .er-6º Dan
 más de 60 a 65 kg
 25185 Combate individual femenino 1er-6º Dan
 más de 65 a 70 kg
 25186 Combate individual femenino 1er-6º Dan
 más de 70 a 75 kg
 25187 Combate individual femenino 1er-6º Dan
 más de 75 kg

2.1.2.4. Sénior

26141 Combate Sénior Individual Femenino
 4.º-1.º Gup hasta 57 kg
 26142 Combate Sénior Individual Femenino
 4.º-1.º Gup de 57 a 63 kg
 26143 Combate Sénior Individual Femenino
 4.º-1.º Gup de 63 a 69 kg
 26144 Combate Sénior Individual Femenino
 4.º-1.º Gup de 69 a 75 kg
 26145 Combate Sénior Individual Femenino
 4.º-1.º Gup más de 75 kg
 26181 Combate Sénior Individual Femenino
 1.º-6.º Dan hasta 57 kg
 26182 Combate Sénior Individual Femenino
 1.º-6.º Dan de 57 a 63 kg
 26183 Combate Sénior Individual Femenino
 1.º-6.º Dan de 63 a 69 kg
 26184 Individual Femenino Combate Sénior
 1.er-6.º Dan (más de 69 a 75 kg)
 26185 Combate Sénior Femenino Individual
 1.er-6.º Dan (más de 75 kg)

2.1.2.5. Veteranos

27141 Combate individual para veteranas, 4º-1er Gup
 hasta 60 kg
 27142 Combate individual para veteranas, 4º-1er Gup
 más de 60 a 67 kg

2.2. Equipos

2.2.1. Masculino

2.2.1.1. Pre-Junior

63170 Combate Pre-Junior Masculino por Equipos

2.2.1.2. Júnior

64170 Combate Júnior Masculino por Equipos

2.2.1.3. Adulto

65180 Combate Masculino por Equipos

2.2.2. Femenino

27143 Combate individual para veteranas, 4º-1er Gup más de 67 a 74 kg

27144 Combate individual para veteranas, 4º-1er Gup más de 74 kg

27181 Combate individual para veteranas, 1er-6º Dan hasta 60 kg

27182 Combate individual para veteranas, 1er-6º Dan más de 60 a 67 kg

27183 Combate individual para veteranas, 1er-6º Dan más de 67 a 74 kg

27184 Combate individual para veteranas, 1er-6º Dan más de 74 kg

2.3. Equipos

2.2.1. Masculino

2.2.1.1. Pre-Junior

63140 Equipo Masculino Pre-Junior Combate 4º-1er Gup

63170 Equipo Masculino Pre-Junior Combate 1er-3er Dan

2.2.1.2. Junior

64140 Equipo Masculino Junior Combate 4º-1er Gup

64170 Equipo Masculino Junior Combate 1er-3er Dan

2.2.1.3. Adulto

65140 Equipo Masculino Combate 4º-1er Gup

65180 Equipo Masculino Combate 1er-6º Dan

2.2.1.4. Sénior

66140 Equipo Masculino Sénior Combate 4º-1er Gup

66180 Equipo Masculino Sénior Combate 1er-6º Dan

2.2.1.5. Veteranos

67140 Equipo Masculino Veteranos Combate 4º-1er Gup

67180 Equipo Masculino Veteranos Combate 1er-6º Dan

2.2.2. Femenino

2.2.2.1. Pre-Junior

73140 Equipo Femenino Pre-Junior Combate 4º-1er Gup

73170 Equipo Femenino Pre-Junior Combate 1er-3er Dan

2.2.2.2. Junior

74140 Equipo Femenino Junior Combate 4º-1er Gup

2.2.2.1. Pre-Junior

73170 Combate Pre-Junior Femenino por Equipos

2.2.2.2. Júnior

74170 Combate Júnior Femenino por Equipos

2.2.2.3. Adulto

75180 Combate Femenino por Equipos

2.2.3. Cada equipo (masculino y/o femenino, de cualquier categoría y peso) debe estar formado por cinco (5) competidores y un (1) suplente (opcional).

2.4.

74170 Equipo Femenino Junior Combate 1.er-3.er Dan

2.2.2.3. Adulto

75140 Equipo Femenino Combate 4.º-1.er Gup

75180 Equipo Femenino Combate 1.er-6.º Dan

2.2.2.4. Sénior

76140 Equipo Femenino Sénior Combate 4.º-1.er Gup

76180 Equipo Femenino Sénior Combate 1.º-6.º Dan

2.2.2.5. Veteranos

77140 Equipo Femenino Veterano Combate 4.º-1.er Gup

77180 Equipo Femenino Veterano Combate 1.º-6.º Dan

2.2.3. Cada equipo (masculino y/o femenino) debe estar formado por un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) competidores, y puede tener un (1) suplente opcional.

2.2.3.1. Los cinturones de color deben competir con cinturones de color y pueden ser de cualquier Gup, del 4.º al 1.º.

2.2.3.2. Los cinturones negros deben competir con cinturones negros.

Los cinturones negros pueden ser de cualquier división de peso y de cualquier grado, del 1.º al 6.º.

2.2.3.3. Las categorías de edad no se pueden combinar.

*Ver Regla T5

2.2.3.4. Si un equipo está compuesto por solo tres (3) competidores, se perderán las decisiones de los jueces.

2.2.3.5. Si un equipo está compuesto por solo cuatro (4) competidores, se perderán las decisiones de los jueces.

S3. Anexo 3 – Divisiones de Rotura de Potencia
(ver T 43.)

Los competidores de Rotura de Potencia se organizarán en grupos según su sexo y edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
3.1. Individual	3.1. Individual
3.1.1. Masculino	3.1.1. Masculino
3.1.1.1. Junior 14370 Individ.masculino junior Rotura de Potencia	
3.1.1.2. Adulto 15380 Individual masculino Rotura de Potencia	3.1.1.2. Adulto 15380 Individual masculino Rotura de Poder 1.º-6.º Dan
	3.1.1.3. Senior 16380 Individual Masculino Senior Rotura de Poder 1.º-6.º Dan
	3.1.1.4. Veterano 17380 Individual Masculino Veteranos Rotura de Poder 1.º-6.º Dan
3.1.2. Femenino	3.1.2. Femenino
3.1.2.1. Junior 24370 Indiv.f Femenino Junior Rotura de Potencia	
3.1.2.2. Adulto 25380 Individual Femenino Rotura de Potencia	3.1.2.2. Adulto 25380 Rotura de Poder indiv. femenino 1.º-6.º Dan
	3.1.2.3. Senior 26380 Rotura de Poder indiv.femenino senior 1.º-6.º Dan
	3.1.2.4. Veterano 27380 Rotura de Poder individual femenino veterano 1.º-6.º Dan
3.1.3. Cada competidor puede intentar todos los ítems enumerados en el Apéndice 6 para su grupo	3.1.3. Cada competidor puede intentar una (1) técnica de mano y una (1) técnica de pie. Elegidas por ellos mismos de entre las técnicas enumeradas en el Apéndice 6:

3.2. Equipo

3.2.1. Masculino

3.2.1.1. Junior

64370 Equipo masculino junior Rotura de Potencia

3.2.1.2. Adulto

65380 Equipo masculino Rotura de Potencia

3.2.2. Femenino

3.2.2.1. Junior

74370 Equipo femenino junior Rotura de Potencia

3.2.2.2. Adulto

75380 Equipo femenino Rotura de Potencia

3.3. Cada equipo puede intentar todos los elementos enumerados en el Apéndice 6 para su grupo.

3.4. Cada equipo masculino y femenino (de cualquier grado y peso) debe estar compuesto por cinco (5) competidores y un (1) reserva (opcional).

S4. Anexo 4 – Divisiones de Técnicas Especiales
(ver T 46.)

Los competidores de Técnicas Especiales se organizarán en grupos según género y edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
4.1. Individual	4.1. Individual
4.1.1. Masculino	4.1.1. Masculino
4.1.1.1. Pre-Junior	4.1.1.1. Pre-Junior
13470 Individual Masculino Pre-Junior Técnica Especial	13440 Individual Masculino Pre-Junior Técnica Especial 4.º-1.er Gup 13470 Individual Masculino Pre-Junior Técnica Especial 1.er-3.er Dan
4.1.1.2. Junior	4.1.1.2. Junior
14470 Individual Masculino Júnior Técnica Especial	14440 Individual Masculino Junior Técnica Especial 4.º-1.er Gup 14470 Individual Masculino Junior Técnica Especial 1.er-3.er Dan
4.1.1.3. Adulto	4.1.1.3. Adulto
15480 Individual Masculino Técnica Especial	15440 Individual Masculino Técnica Especial 4.º-1.er Gup 15480 Individual Masculino Técnica Especial 1.er-6.º Dan
	4.1.1.4. Sénior
	16440 Individual Masculino Sénior Técnica Especial 4.º-1.er Gup 16480 Individual Masculino Sénior Técnica Especial 1.er-6.º Dan
	4.1.1.5. Veterano
	17440 Individual Masculino Veterano Técnica Especial 4.º-1.er Gup 17480 Individual Masculino Veterano Técnica Especial 1.º-6.º Dan
4.1.2. Femenino	4.1.2. Femenino
4.1.2.1. Pre-Junior	4.1.2.1. Pre-Junior
23470 Individual Femenino Pre-Junior Técnica Especial	23440 Individual Femenino Pre-Junior Técnica Especial 4.º-1.er Gup 23470 Individual Femenino Pre-Junior Técnica Especial 1.º-3.er Dan
4.1.2.2. Junior	4.1.2.2. Júnior
24470 Individual Femenino Júnior Técnica Especial	24440 Individual Femenino Júnior Técnica Especial 4.º-1.er Gup

4.1.2.3. Adulto

25480 Individual Femenino Técnica Especial

4.1.3. Cada competidor podrá intentar todas las roturas enumeradas en el Apéndice 6 para su grupo.

4.2. Equipo

4.2.1. Masculino

4.2.1.1. Pre-Junior

63470 Equipo Masculino Pre-Junior Técnica Especial

4.2.1.2. Júnior

64470 Equipo Masculino Júnior Técnica Especial

4.2.1.3. Adulto

65480 Equipo Masculino Técnica Especial

4.2.2. Femenino

4.2.2.1. Pre-Junior

73470 Equipo Femenino Pre-Junior Técnica Especial

4.2.2.2. Júnior

74470 Equipo Femenino Júnior Técnica Especial

4.2.2.3. Adulto

75480 Equipo Femenino Técnica Especial

4.3. Cada equipo podrá intentar todas las técnicas enumeradas en el Apéndice 6 para su grupo.

4.4. Cada equipo masculino y femenino (de cualquier categoría y peso) deberá estar compuesto por cinco (5) competidores y un (1) suplente (opcional).

24470 Individual Femenino Júnior Técnica Especial
1.º-3.er Dan

4.1.2.3. Adulto

25440 Individual Femenino Técnica Especial

4.º-1.er Gup

25480 Individual Femenino Técnica Especial

1.º-6.º Dan

4.1.2.4. Sénior

26440 Individual Femenino Sénior Técnica Especial

4.º-1.º Gup

26480 Individual Femenino Sénior Técnica Especial

1.º-6.º Dan

4.1.2.5. Veteranos

27440 Individual Femenino Veterano Técnica Especial

4.º-1.º Gup

27480 Individual Femenino Veterano Técnica Especial

1.º-6.º Dan

4.1.3. Cada competidor puede intentar todos los ítems enumerados en el Apéndice 6 para su grupo.

S5. Apéndice 5 – Divisiones de Lucha Preestablecida

(ver T 49.)

Los competidores de Lucha Preestablecida se organizarán en grupos según la edad, de acuerdo con las categorías que se enumeran a continuación.

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
5.1. Equipo	5.2. Equipo
5.1.1. Pre-Junior 53570 Lucha Pre-establecida Pre-Junior por Equipos	5.1.1. Pre-Junior 53570 Lucha Preestablecida Pre-Junior por Equipos 1 st -3 rd Dan
5.1.2. Junior 54570 Lucha Pre-establecida Junior por Equipos	5.1.2. Junior 54570 Lucha Pre-establecida Junior por Equipos 1 st -3 rd Dan
5.1.3. Adulto 55580 Lucha Pre-establecida Adulto por Equipos	5.1.3. Adulto 55580 Lucha Pre-establecida Adulto por Equipos 1 st -6 th Dan
	5.1.4. Senior 56580 55580 Lucha Pre-establecida Senior por Equipos 1 st -6 th Dan
	5.1.5. Veterano 55580 Lucha Pre-establecida Veterao por Equipos 1 st -6 th Dan
5.3. El Equipo de Preestablecida puede ser:	
5.3.1. dos (2) competidores masculinos	
5.3.2. dos (2) competidoras femeninas	
5.3.3. o un (1) competidor masculino y una (1) competidora femenina	

S6. Apéndice 6 – Números de Categorías, Medallas y Trofeos
(ver S 1., S 2., S 3., S 4., S 5)

6.1. Campeonato del Mundo

			Sparrring 1	Sparrring 2	Sparrring 3	Sparrring 4	Sparrring 5	Sparrring 6	Sparrring 7	Sparrring	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3	Pattern 4	Pattern Team	Power	Power Team	Special	Special Team	Pre-Arranged
Pre-Junior	male	black	13171	13172	13173	13174	13175	13176	13177	63170	13250	13260			63270			13470	63470	53570
	female	black	23171	23172	23173	23174	23175	23176	23177	73170	23250	23260			73270			23470	73470	
Junior	male	black	14171	14172	14173	14174	14175	14176	14177	64170	14250	14260	14270		64270	14370	64370	14470	64470	54570
	female	black	24171	24172	24173	24174	24175	24176	24177	74170	24250	24260	24270		74270	24370	74370	24470	74470	
Adult	male	black	15181	15182	15183	15184	15185	15186	15187	65180	15250	15260	15270	15280	65280	15380	65380	15480	65480	55580
	female	black	25181	25182	25183	25184	25185	25186	25187	75180	25250	25260	25270	25280	75280	25380	75380	25480	75480	

Medals	gold	208	6	6	6	6	6	6	6	36	6	6	4	2	36	4	24	6	36	6
	silver	208	6	6	6	6	6	6	6	36	6	6	4	2	36	4	24	6	36	6
	bronze	416	12	12	12	12	12	12	12	72	12	12	8	4	72	8	48	12	72	12

En las competencias por equipos de Combate, Forma, Rotura de Potencia y Técnica Especial, los equipos premiados recibirán 6 medallas cada uno.

En las competencias por equipos de Lucha Preestablecida, los equipos premiados recibirán 2 medallas cada uno.

Total de categorías: 95
Total de medallas: 832, 208 de oro 208 de plata 416 de bronce
Total de trofeos: 21, 6 en la general individual
6 en la general por equipos
1 por el 1.er puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial
1 por el 2.º puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial
1 por el 3.er puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial
1 por el 1.er puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial Junior
1 por el 2.º puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial Junior
1 por el 3.er puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial Junior
1 por el 1.er puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial Pre-Junior
1 por el 2.º puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial Pre-Junior
1 por el 3.er puesto en la clasificación nacional del Campeonato Mundial Pre-Junior

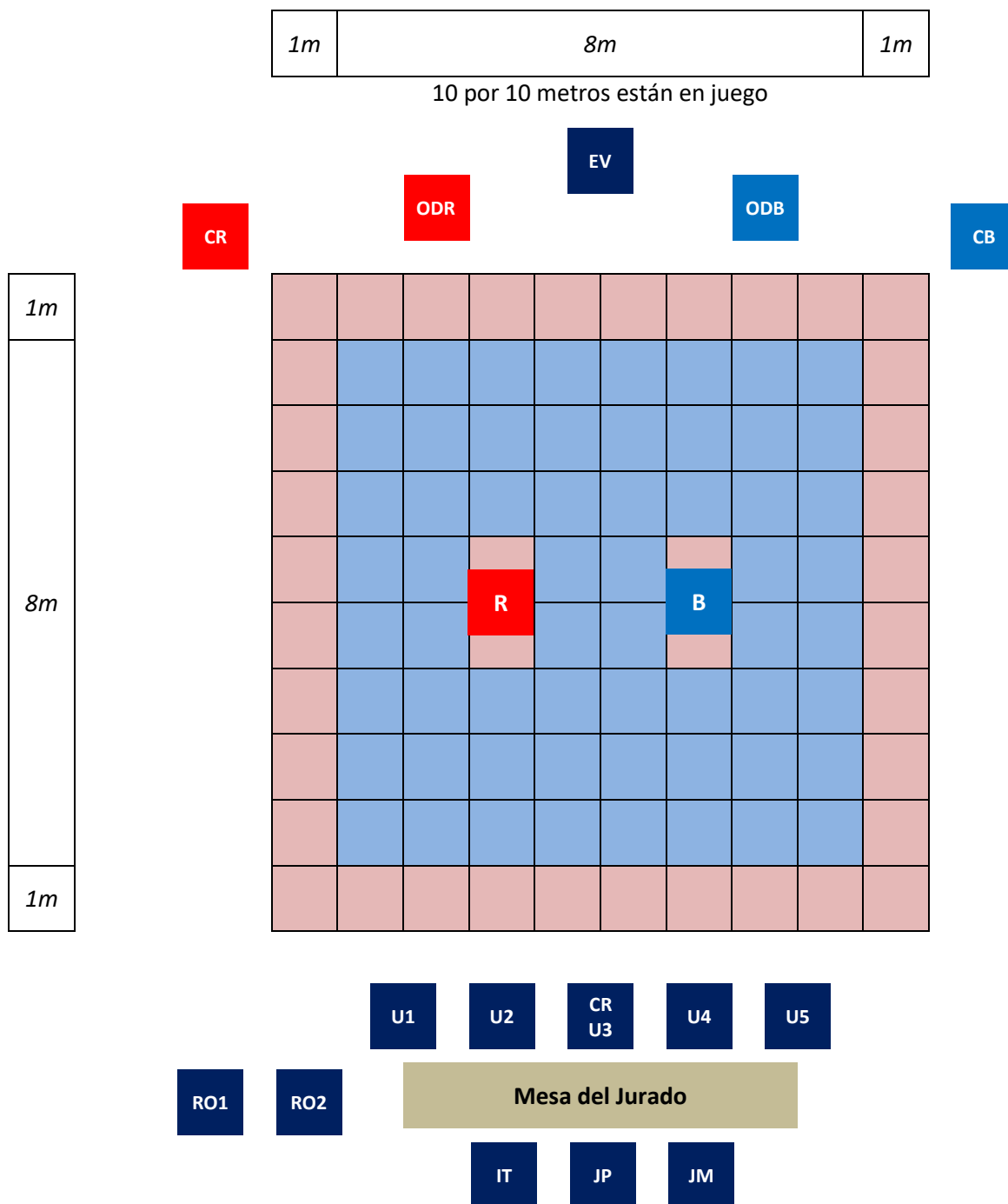
58

			Sparring 1	Sparring 2	Sparring 3	Sparring 4	Sparring 5	Sparring 6	Sparring 7	Sparring Team	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3	Pattern 4	Pattern Team	Power	Power Team	Special	Special Team	Pre-Arranged
Medals	gold	450	20	20	20	20	16	12	12	120	20	20	8	6	120	6	0	20	0	10
	silver	450	20	20	20	20	16	12	12	120	20	20	8	6	120	6	0	20	0	10
	bronze	900	40	40	40	40	32	24	24	240	40	40	16	12	240	12	0	40	0	20

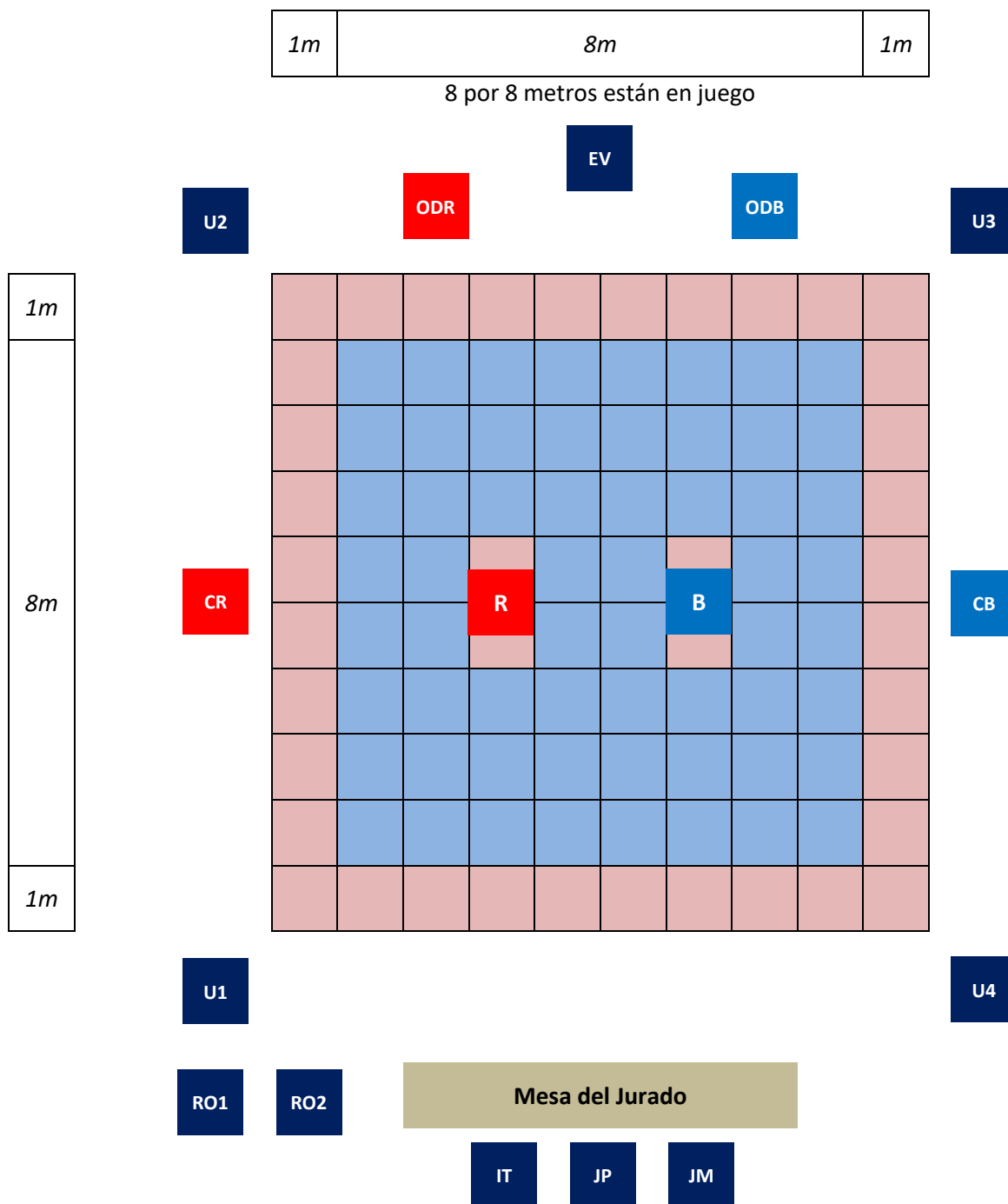
En las competencias por equipos de Combate y Forma, los equipos premiados recibirán 6 medallas cada uno.
 En las competencias por equipos de lucha preestablecida, los equipos premiados recibirán 2 medallas cada uno.

Total de medallas: 1800, 450 de oro 450 de plata 900 de bronce.
 Total de categorías: 245

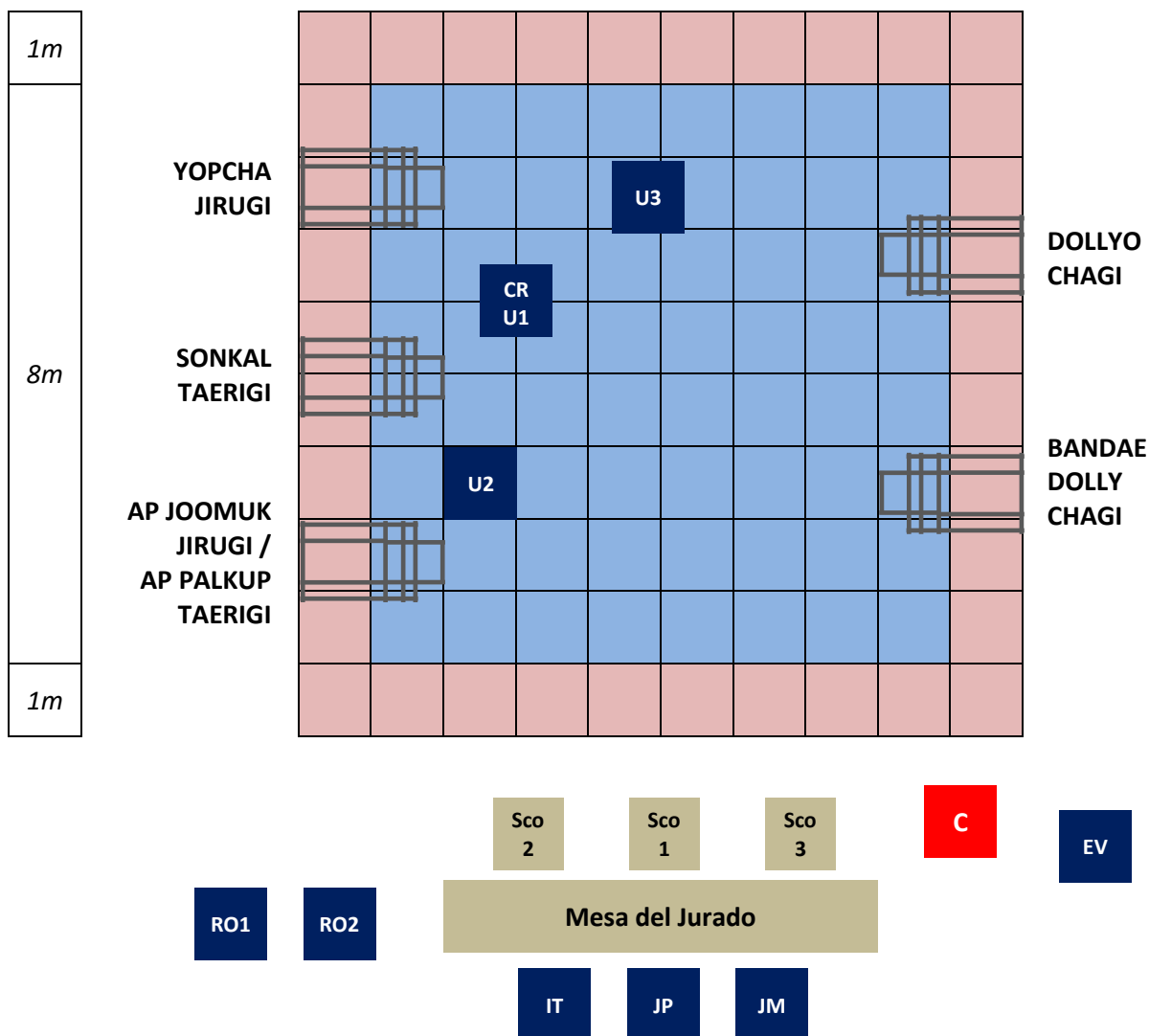
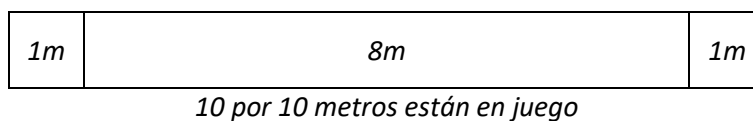
D1. Diagrama 1. Tamaño del Ring– Formas, Formas Equipos, Pre-Establecida



D2. Diagrama 2. Tamaño del Ring– Lucha - Lucha por Equipos



D3. Diagrama 3. Tamaño del Ring – Rotura de Potencia (Word-Championships)

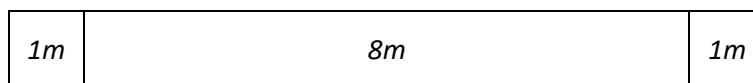


Se requieren máquinas de Rotua de potencia homologadas por la ITF TUIC.

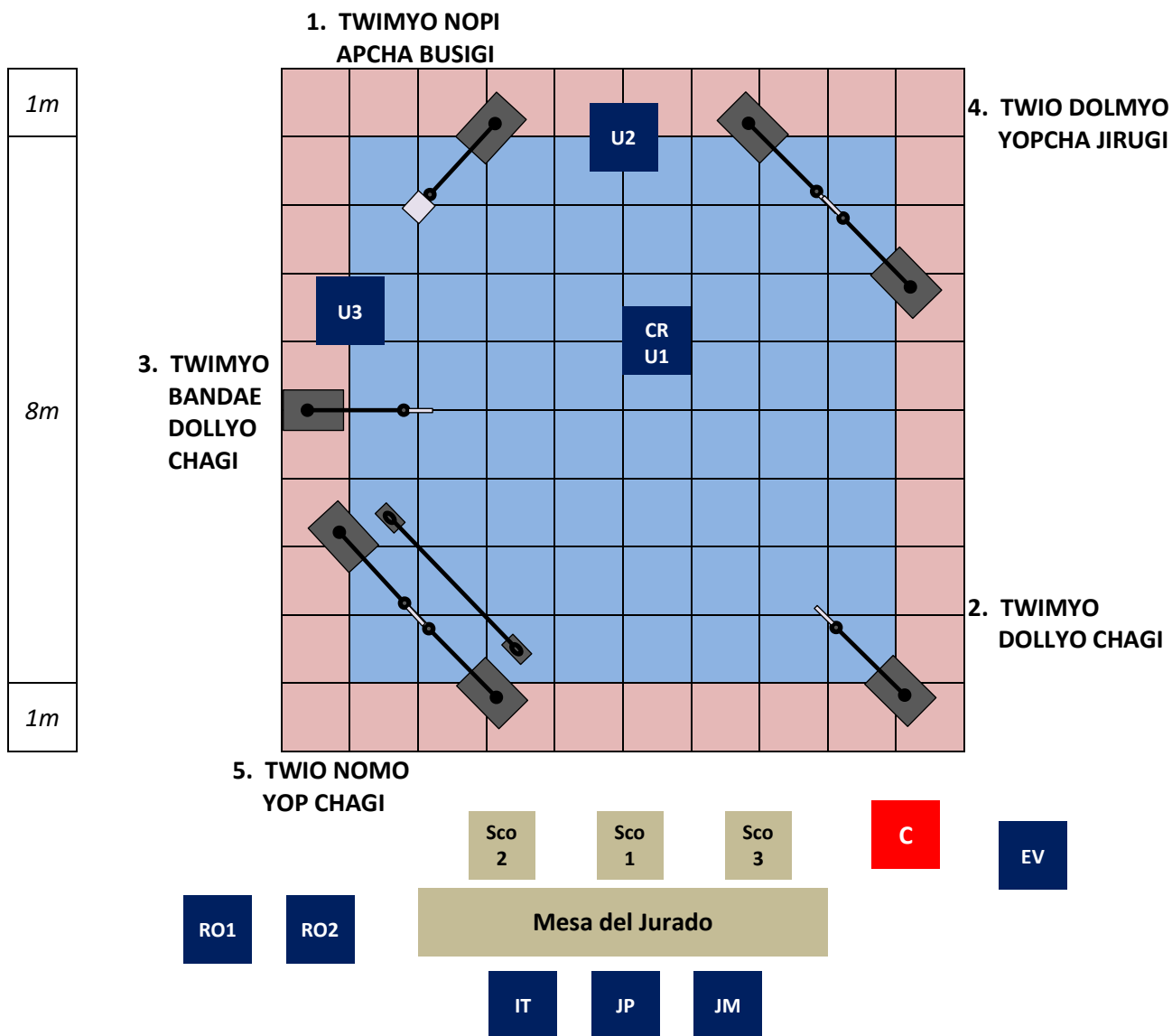
Se requiere un mínimo de cinco (5).

La posición horizontal de las tablas en el ring es fija. Solo se puede modificar verticalmente.

D4. Diagrama 4. Tamaño del Ring – Técnicas Especiales (Word-Championships)



10 por 10 metros están en juego



Se requieren máquinas de técnica especial de un tipo aprobado por la ITF TUIC.

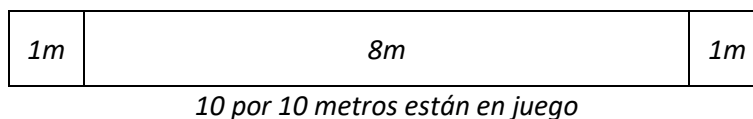
Se requiere un mínimo de cinco (5); sin embargo, si es posible, se prefieren siete (7).

Para las técnicas Twio Dolmyo Yopcha Jirugi y Twio Nomo Yop Chagi, se requieren dos (2) de cada una de estas máquinas. Una (1) por cada lado.

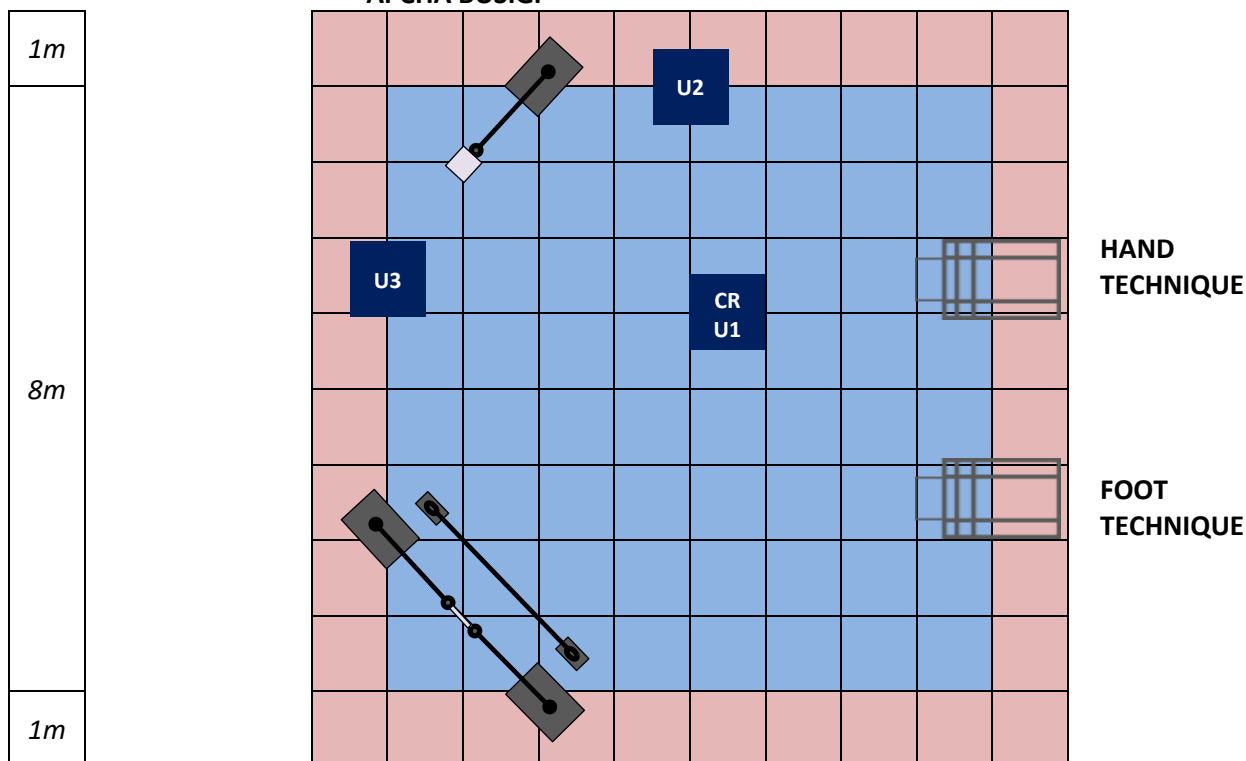
La posición horizontal de las vallas en el ring es fija. Solo se puede cambiar verticalmente.

Para cambiar la distancia entre la valla y la valla para la técnica Nomo Yop Cha Jirugi, la valla se puede mover hacia adelante y hacia atrás.

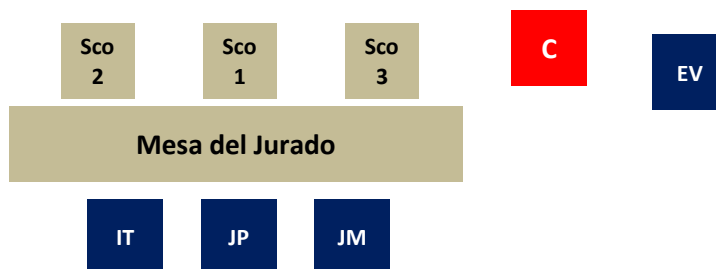
D5. Diagrama 5. Tamaño del Ring – Técnicas Especiales / Rotura de Potencia (World Cup Events)



**1. TWIMYO NOPI
APCHA BUSIGI**



**2. TWIO NOMO
YOP CHAGI**



Se requieren máquinas de técnica especial de un tipo aprobado por la ITF TUIC.

Se requiere un mínimo de tres (3).

Para la técnica Twio Nomo Yop Chagi, se requieren dos (2) de estas máquinas, una (1) por cada lado.

La posición horizontal de las tablas en el ring es fija. Solo se puede cambiar verticalmente.

Para cambiar la distancia entre la valla y la tabla para la técnica Nomo Yop Cha Jirugi, la valla se puede mover hacia adelante y hacia atrás.

Todas las máquinas (especiales y de potencia) están siempre en el ring.

Por ejemplo, las máquinas de potencia no se moverán durante las categorías de técnica especial.

A1. Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación

1.1. Propósito

El propósito de este Apéndice 1 – Procedimiento de Puntuación es:

- 1.1.1. Estandarizar los criterios de evaluación de los miembros del jurado, árbitros y jueces.
- 1.1.2. Proteger la autoridad de los miembros del jurado, árbitros y jueces.
- 1.1.3. Describir los derechos y deberes de los miembros del jurado, árbitros y jueces.

1.2. Aplicación

Estas reglas se deben aplicar en todos los campeonatos oficiales sancionados por la ITF.

1.3. Forma Individual

- 1.3.1. Los competidores competirán según los procedimientos definidos en T25, 26, 27, 28 y 29.
- 1.3.2. Ambos competidores realizarán las formas designadas correspondientes a su nivel. (Véase el artículo T27 de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF).
- 1.3.3. La primera forma designada se elegirá al azar entre las tres últimas formas apropiadas para su nivel.
- 1.3.4. La segunda forma designada se elegirá al azar entre las formas restantes apropiadas desde Chon-Ji hasta su nivel.
- 1.3.5. Todas las formas designadas se sortearán al azar mediante el Sistema Electrónico de Puntuación de la ITF y serán supervisadas y verificadas por el Presidente del Jurado.

Procedimiento de Puntuación

- 1.3.6. Los árbitros calificarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:
 - Nivel 1: Los árbitros deducirán hasta SEIS (6) puntos en total (en incrementos de 0,2) por cada error técnico detectado u otorgarán una puntuación total de 0 si se detecta una penalización mayor.
 - Nivel 2: Los árbitros otorgarán hasta CUATRO (4) puntos (en incrementos de 0,5) por el rendimiento en las áreas de Ritmo General y Onda Sinusoidal (2 puntos) y Potencia General (2 puntos).
- Puntuación Total: El Sistema Electrónico autorizado por el TUIIC calculará la puntuación total de cada competidor según las deducciones realizadas por cada árbitro.
- 1.3.7. El competidor que obtenga la mayoría de los votos del árbitro, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competición.
- 1.3.8. En caso de empate, se deberá realizar otra Forma designada (eliminando del sorteo las Formas designadas previamente) hasta que se determine el ganador.

FORMA INDIVIDUAL – PUNTUACIÓN POR FORMA

Nivel 1: Se comienza con 6 puntos– Deducir por cada error cometido

Nivel 2: Se pueden agregar hasta 4 puntos en total por cada ejecución

**SANCIONES ANTES Y DESPUÉS DE LA EJECUCIÓN - DEDUCIR UN (1) PUNTO COMPLETO
POR CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES INCIDENTES.
MÁXIMO DE 1 PUNTO POR FORMA**

Faltas	Ejecución incorrecta de Charyot Sogui (Cruzar los brazos en preparación; Pisotón al ponerse firmes...)
	No caminar directamente desde el borde del ring hasta la posición inicial de la forma
	Realizar cualquier acción de pisotón al entrar al ring
	Hacer una pausa al entrar o salir del ring para realizar cualquier técnica o acción
	Comportamiento antideportivo

**Nivel 1 DEDUCIR 0.2 PUNTOS, CADA VEZ, POR CADA ERROR COMETIDO.
POR EJEMPLO, AUNQUE NO LIMITADO A ...**

(Máximo de 6 puntos en total por deducciones) ... por cada error.	No gritar o gritar el nombre incorrecto de la forma
	Gritar o "Kihap" en cualquier momento durante o al final de la forma
	Realizar una técnica a una altura o alineación incorrecta
	Perder el equilibrio
	No regresar al punto de inicio (dentro del radio de un hombro)
	Regresar al punto de inicio con el pie equivocado
	Salir completamente del ring (Ver Glosario)
	Paso incorrecto o impreciso (colocación del pie después de patear, giros, pivoteo, pie con pie, desplazamiento, deslizamiento)
	Preparación o ejecución incorrecta o imprecisa de la técnica (por ejemplo, cruzar, acción previa, volar, saltar, etc.)
	Posición incorrecta o imprecisa
	Moción incorrecta o impreciso (por ejemplo, continuo, conectado, lento, rápido, natural, normal)
	Atacar o defender con una técnica incorrecta
	Retención (sujeción) o terminación (retracción) incorrecta de una patada, según la definición técnica de esa técnica. Dudar o detenerse durante más de una fracción de segundo.
	Falta o aplicación incorrecta de potencia en un movimiento individual.
	Respiración imprecisa o incorrecta en un movimiento o en una combinación de movimientos (es decir, continua, conectada, lenta, rápida, natural, normal).
	Onda sinusoidal imprecisa o incorrecta en un movimiento individual.
	Dudar y/o detenerse durante más de una fracción de segundo

DAR 0 PUNTOS (para toda la Forma) POR:

Errores de Cero (Dados durante el Nivel 1)	Detener la forma por completo o pausarla por más de 2 segundos.
	No realizar la forma designada o realizar una forma fuera del nivel del competidor.
	Iniciar la forma en la dirección incorrecta (lateral/frontal/posterior).
	Iniciar una forma con una posición preparatoria diferente a la especificada en las instrucciones técnicas.
	Añadir u omitir cualquier movimiento o cambiar cualquier secuencia de movimientos que no esté prescrita por la dirección técnica de la forma (por ejemplo, realizar dos o más bloqueos ascendentes en secuencia en lugar de golpes en Dan-Gun; mezclar formas).
	No completar la secuencia y dirección de pasos prescritas para completar el diagrama de la forma.

Nivel 2 AGREGAR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:

Botón 2: Máximo de 2 puntos	Ritmo general y onda sinusoidal
AGREGAR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:	
Botón 3: Máximo de 2 puntos	Potencia en general

1.4. Formas por Equipos

1.4.1 Ambos equipos realizarán una (1) forma opcional y una (1) designada en el siguiente orden:

- Equipo 1: Forma opcional
- Equipo 2: Forma opcional
- Equipo 1: Forma designada
- Equipo 2 Forma designada

1.4.2. Procedimiento de puntuación

Los árbitros calificarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

Nivel 1: Los árbitros deducirán hasta SEIS (6) puntos en total (en incrementos de 0,2) por cada error técnico detectado u otorgarán una puntuación total de 0 si se detecta una penalización mayor.

Nivel 2: Los árbitros otorgarán hasta CUATRO (4) puntos (en incrementos de 0,5) por el desempeño en las áreas de Trabajo en Equipo (2 puntos) y Coreografía y Dificultad (2 puntos).

Puntuación Total: El Sistema Electrónico autorizado por el TUIIC calculará la puntuación total de cada competidor según las deducciones emitidas por cada árbitro.

1.4.2.1. El equipo que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competición.

1.4.2.2. En caso de empate, se deberá realizar otra Forma designada (eliminándose del sorteo las Formas designadas anteriormente) hasta que se decida el ganador.

FORMAS POR EQUIPOS– PUNTUACIÓN POR FORMA

Nivel 1: Se comienza con 6 puntos– Deducir por cada error cometido

Nivel 2: Se pueden agregar hasta 4 puntos en total por cada ejecución

SANCIONES ANTES Y DESPUÉS DE LA EJECUCIÓN - DEDUCIR UN (1) PUNTO COMPLETO POR CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES INCIDENTES. MÁXIMO DE 1 PUNTO POR FORMA

Faltas	Ejecución incorrecta de Charyot Sogui (Cruzar los brazos en preparación; Pisotón al ponerse firmes...)
	No caminar directamente desde el borde del ring hasta la posición inicial de la forma
	Realizar cualquier acción de pisotón al entrar al ring
	Hacer una pausa al entrar o salir del ring para realizar cualquier técnica o acción
	Comportamiento antideportivo

Nivel 1 ... DEDUCIR 0.2 PUNTOS, CADA VEZ, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO LIMITADO A ...

Máximo de 6 puntos en total por deducciones	No gritar o gritar el nombre incorrecto de la forma
	Gritar o "Kihap" en cualquier momento durante o al final de la forma
	Realizar una técnica a una altura o alineación incorrecta
	Perder el equilibrio
	No regresar al punto de inicio (dentro de una distancia del radio de un hombro)
	Regresar al punto de inicio con el pie equivocado
	Salir completamente del ring (Ver Glosario)
	Paso incorrecto o impreciso (colocación del pie después de patear, giros, pivoteo, pie con pie, desplazamiento, deslizamiento)
	Preparación o ejecución incorrecta o inexacta de la técnica (es decir, cruzar, acción previa, volar, saltar...)
	Posición incorrecta o inexacta
	Moción incorrecta o inexacta (es decir, continua, conectada, lenta, rápida, natural, normal)
	Atacar o defender con una técnica incorrecta
	No retirar una patada rápida inmediatamente después de su ejecución (patada frontal/lateral/giratoria/media o alta con giro)
	Falla de al menos un competidor en mantener el ritmo prescrito de la forma en todo momento (la forma se considera en movimiento cuando 1 o 5 participantes continúan la secuencia).
	Vacilación o detención por más de una fracción de segundo.
... por cada error	Falta de Potencia o Aplicación incorrecta de la misma.
	Respiración incorrecta o imprecisa.
	Onda sinusoidal inexacta o incorrecta en un movimiento individual y/o ritmo incorrecto o impreciso al dar pasos o en la transición entre movimientos.

Errores de Cero DAR 0 PUNTOS (para toda la Forma) POR:

(Dados durante el Nivel 1)	Cuando todo el equipo detiene la forma por completo o hace una pausa de más de 2 segundos.
	No realizar la forma designada o realizar una forma que no se corresponde con el nivel del/los competidor(es) del equipo.
	Comenzar la forma en la dirección incorrecta (lateral/frontal/posterior).
	Comenzar una forma con una posición preparatoria diferente a la especificada en las instrucciones técnicas.
	Añadir u omitir cualquier movimiento, o cambiar cualquier secuencia de movimientos que no esté prescrita por la dirección técnica de la forma (por ejemplo, realizar dos o más bloqueos ascendentes en secuencia en lugar de golpes en Dan-Gun; mezclar patrones).
	No completar la secuencia y dirección de pasos prescritas para completar el diagrama de la forma.

Nota: En Forma por Equipos, a la misma infracción (por ejemplo, más de un miembro del equipo realizó una posición incorrecta o más de un miembro del equipo realizó el mismo movimiento a una altura o alineación incorrecta) solo se le puede asignar una única deducción de 1 x 0,2 puntos por esa infracción en particular y no múltiples deducciones acumuladas de 0,2 puntos.

Nivel 2 AGREGAR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:

Botón 2: Máximo de 2 puntos	Trabajo en Equipo
AGREGAR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:	
Botón 3: Máximo de 2 puntos	Coreografía y Dificultad

1.5. Lucha Individual

Los árbitros de esquina anotarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

- 1.5.1. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda.
- 1.5.2. En caso de empate, se disputará un round de desempate de un (1) minuto.
- 1.5.3. En caso de nuevo empate, el primer punto anotado decidirá quién es el ganador.

1.6. Lucha por Equipos

Los árbitros de esquina anotarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

1.6.1. El equipo que obtenga, tras cinco (5) combates de sparring, la mayoría de los votos de los árbitros será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de la competición.

1.6.2. En caso de empate tras los cinco (5) combates de sparring, cada entrenador seleccionará a un (1) competidor para que realice un combate adicional de dos (2) minutos.

1.6.2.1. El competidor que obtenga la mayoría de los votos de los árbitros, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo avanzará a la siguiente ronda de la competición.

1.6.2.2. En caso de nuevo empate, el mismo competidor realizará un nuevo combate de sparring hasta que se consiga el primer punto anotado. El competidor con la mayoría de los votos del árbitro, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y el equipo avanzará a la siguiente ronda de competición.

1.6.2.3. En caso de que un competidor: 1) se retire, 2) se lesione y, por lo tanto, no pueda continuar compitiendo según la decisión del médico; 3) sea descalificado; o 4) reciba tres (3) faltas directas, el otro equipo recibirá cuatro (4) puntos.

Implementación:

En caso de que un competidor se retire, se lesione, sea descalificado o reciba 3 faltas, el Presidente del Jurado autorizará al Árbitro de TI a ejecutar el comando "Descalificar - (Rojo o Azul)" en la computadora, lo que resultará en que el equipo contrario reciba automáticamente 4 puntos.

1.7. **Rotura de Potencia**

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

- 1.7.1. Para cada técnica individual, el competidor tendrá un máximo de 50 segundos desde la orden de inicio dada por el Árbitro hasta que se haya ejecutado la posición de defensa en guardia de antebrazos final de la secuencia técnica.
- 1.7.2. Los competidores y/o equipos recibirán 0 puntos por cada técnica que exceda el tiempo asignado en A1.7.1.
- 1.7.3. Los árbitros podrán anular un intento por no mantener lo siguiente:
 - 1.7.3.1. Equilibrio y postura correctos durante todo el intento.
 - 1.7.3.2. Herramienta de ataque correcta de la manera correcta.
- 1.7.4. Los árbitros deben examinar cada tablero antes de cada intento.
- 1.7.5. Cada tablero separado contará como tres (3) puntos y cada tablero doblado contará como un (1) punto.
- 1.7.6. Las puntuaciones más altas determinarán los ganadores del 1.er, 2.º y dos (2) terceros lugares. (Solo en caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer lugar, con la misma puntuación total en la misma ronda de rotura, habrá dos ganadores del tercer lugar).

<i>World Championship</i>	<i>World Cup</i>
1.7.7. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará al azar un elemento de la lista de técnicas para desempatar.	1.7.7. En caso de empate, el Presidente del Jurado sorteará al azar entre las técnicas de mano y pie para desempatar. El competidor podrá elegir qué técnica de mano o pie ejecutará.

- 1.7.8. El Presidente del Jurado decidirá cuántas placas se utilizarán. Los entrenadores indicarán a los competidores que participarán. En caso de empate, se mantendrá este orden hasta que se determine un ganador.
- 1.7.9. Los competidores o equipos que no hayan obtenido puntos en su primer intento de rotura del match no podrán continuar en la competencia de rotura de potencia para determinar su puesto y no recibirán medalla.

1.8. Técnicas Especiales

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

- 1.8.1. Para cada técnica individual, el competidor tendrá un máximo de 50 segundos desde la orden de inicio dada por el Árbitro hasta que se haya ejecutado la posición de defensa en guardia de antebrazos final de la secuencia técnica.
- 1.8.2. Los competidores y/o equipos recibirán 0 puntos por cada técnica que exceda el tiempo asignado en A1.8.1.
- 1.8.3. Los árbitros podrán anular una rotura por las siguientes razones:
 - 1.8.3.1. Usar una herramienta de ataque incorrecta o de forma incorrecta.
 - 1.8.3.2. Derribar el obstáculo al ejecutar Twio Nomo Yop Chagi.
 - 1.8.3.3. Caer (cuando cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toque el suelo).
 - 1.8.3.4. Salir completamente del ring.
- 1.8.4. Los árbitros deben examinar regularmente cada máquina y/o placa.
- 1.8.5. Cada placa completamente rota contará como tres (3) puntos y cada placa medio rota como un (1) punto.
- 1.8.6. Las puntuaciones más altas determinarán el 1.º, 2.º y dos (2) terceros lugares. (Solo en caso de que dos (2) o más competidores empaten en el tercer lugar, con la misma puntuación total en la misma ronda de salto, habrá dos terceros lugares).
- 1.8.7. En caso de empate, el Presidente del Jurado seleccionará una técnica de la lista como desempate. Él/ella decidirá la altura del salto. Los competidores empatados continuarán hasta que se definan los puestos.
- 1.8.8. Los competidores y/o equipos que no hayan obtenido puntos en su primer intento de rotura durante la competencia no podrán continuar en la competencia de técnica especial para determinar ningún puesto y no recibirán ninguna medalla.

1.9. Competencia de Lucha Preestablecida

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

El equipo que obtenga la mayoría de los votos arbitrales será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición según los siguientes criterios:

1.9.1. El equipo que obtenga la mayoría de los votos arbitrales, con un mínimo de dos (2) votos a su favor, será declarado ganador y avanzará a la siguiente ronda de competición.

1.9.2. En caso de empate, ambos equipos realizarán una actuación adicional hasta que se determine el ganador.

Cada equipo actuará de uno en uno, y los árbitros otorgarán una puntuación de entre 0 y 10 puntos, tras descontar los puntos por errores, por cada actuación, considerando los siguientes criterios:

1.9.3. Procedimiento de Puntuación

Los árbitros anotarán todos los puntos electrónicamente, según lo indicado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, y se aplicarán las siguientes decisiones:

1.9.3.1. **Nivel 1:** Los árbitros descontarán hasta SEIS (6) puntos en total (en incrementos de 0.2) por cada error técnico detectado o otorgarán una puntuación total de 0 si se detecta una penalización mayor.

Nivel 2: Los árbitros otorgarán hasta CUATRO (4) puntos (en incrementos de 0.5) por el desempeño en las áreas de Trabajo en Equipo (2 puntos) y Coreografía y Dificultad (2 puntos).

Puntuación Total: El Sistema Electrónico autorizado por el TUIIC calculará la puntuación total de cada competidor según las deducciones realizadas por cada árbitro.

PUNTUACIÓN DE LUCHA PREESTALECIDA

Nivel 1: Se comienza con 6 puntos– Deducir por cada error cometido

Nivel 2: Se pueden agregar hasta 4 puntos en total por cada ejecución

SANCIONES ANTES Y DESPUÉS DE LA EJECUCIÓN - DEDUCIR UN (1) PUNTO COMPLETO POR CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES INCIDENTES. MÁXIMO DE 1 PUNTO POR EJECUCIÓN

Faltas	Ejecución incorrecta de Charyot Sogui (Cruzar los brazos en preparación; Pisotón al ponerse firmes...)
	No caminar directamente desde el borde del ring hasta la posición inicial de la forma
	Realizar cualquier acción de pisotón al entrar al ring
	Hacer una pausa al entrar o salir del ring para realizar cualquier técnica o acción
	Comportamiento antideportivo

Nivel 1 ... DEDUCIR 0.2 PUNTOS, CADA VEZ, POR CADA ERROR COMETIDO. POR EJEMPLO, AUNQUE NO LIMITADO A ...

Máximo de 6 puntos en total por deducciones	Realizar cualquier técnica sin un objetivo accesible y legítimo.
	Atacar o defender con una aplicación incorrecta de la técnica.
	Realizar cualquier movimiento ofensivo, defensivo o evasivo sin propósito, función o necesidad, excepto durante movimientos acrobáticos.
	Pérdida del equilibrio.
	No mantener la distancia adecuada para el intercambio de ataque y defensa.
	Gritar o decir "Kihap" en cualquier momento durante la ejecución, excepto en la secuencia final.
	Falta o aplicación incorrecta de la potencia.
	Salir completamente del ring por uno o ambos competidores (Ver glosario).
	Vacilar o detenerse durante más de una fracción de segundo. (p. ej., que al menos un competidor no esté en acción en todo momento).
	Respiración incorrecta o inexacta
	Preparación o ejecución incorrecta de la técnica (p. ej., cruce, acción preparatoria, vuelo, salto, etc.)
	Onda sinusoidal o Ritmo incorrecto o inexacto
	Posición incorrecta o inexacta
	Moción incorrecta o inexacta (p. ej., continuo, conectado, lento, rápido, natural, normal)
	Asistir al oponente durante la ejecución de la técnica o movimiento
	No retirar una patada de retracción inmediatamente después de la ejecución

Errores de Cero DAR 0 PUNTOS (para toda la Ejecución) POR:

(Dados durante el Nivel 1)	No cumplir con los requisitos de tiempo mínimo o máximo.
	Pausar o detenerse durante más de 2 segundos en cualquier momento durante la actuación (Ambos atletas deben haber detenido la actuación, por ejemplo: por olvidarse o esperando el reloj al final de la misma).
	Realizar más de tres (3) secuencias acrobáticas por equipo.
	No bloquear ni evadir el ataque de un oponente en ningún momento que no sea el golpe final o la secuencia final.

Nota: En caso de que una misma técnica tenga múltiples errores, se deducirá una penalización por cada error cometido.

Nivel 2 AGREGAR UN MÁXIMO DE 2 PUNTOS AL FINAL DE LA EJECUCIÓN (En incrementos de 0,5) POR:

Botón 2: Máximo de 2 puntos	Trabajo en Equipo
Botón 3: Máximo de 2 puntos	Coreografía y Dificultad

1.9.4. Los equipos competirán de acuerdo con las siguientes reglas y regulaciones:

- 1.9.4.1. La Lucha Preestablecida consistirá en movimientos como se muestra en la enciclopedia, manuales y/o CD-ROM, y como se enseña en los Cursos Internacionales de Instructores (IIC).
- 1.9.4.2. Las técnicas de ataque (con excepción del golpe o la secuencia final) deben ser bloqueadas o evitadas y deben ejecutarse con realismo.
- 1.9.4.3. Los competidores pueden ser de 1er a 6º Dan y deben ser hombres, mujeres o parejas mixtas.
- 1.9.4.4. La duración del combate consistirá en un (1) asalto: mínimo 60 segundos - máximo 75 segundos.
- 1.9.4.5. Los equipos que excedan los 75 segundos de duración del combate recibirán 0 puntos.
- 1.9.4.6. Los equipos que realicen un combate por debajo del mínimo requerido de 60 segundos recibirán 0 puntos.
- 1.9.4.7. Se podrá usar equipo de protección según lo estipulado en el Reglamento Oficial de Competición de la ITF, art. T.7.a. Punto ii y T.7.b.
- 1.9.4.8. Cada equipo no podrá realizar más de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas durante el combate, que no formen parte del programa de Taekwon-Do.
- 1.9.4.9. Si uno o ambos miembros del equipo realizan más de tres (3) secuencias de técnicas acrobáticas durante el combate, el equipo recibirá 0 puntos.

A2. Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada

2.1. DOBOKS Y CINTURONES APROBADOS

De conformidad con el Artículo T6, los siguientes ítems han sido aprobados oficialmente por los Comités de Torneos, Árbitros e Informática de la ITF (TUIC) para su uso en Campeonatos Mundiales y Copas del Mundo de la ITF.

Actualmente, **NO ESTÁ APROBADO NI PERMITIDO** el uso de ningún otro Dobok en Campeonatos Mundiales ni Copas del Mundo de la ITF.

2.2. DOBOKS

Durante la competencia, los competidores deben llevar el Dobok de TKD oficial con las insignias homologadas por la ITF. El cinturón negro debe tener las medidas oficiales e indicar el grado del competidor. Los competidores pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta del Dobok.

Todos los Doboks oficialmente aprobados por ITF deben cumplir los siguientes criterios:

2.2.1. **Etiquetas del fabricante:** Los fabricantes/proveedores autorizados deberán colocar su logotipo, con unas medidas máximas de 8 cm de ancho por 5 cm de alto, en el Dobok en las siguientes ubicaciones:

- 2.2.1.1. En la manga derecha (D). Ubicada en la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.
- 2.2.1.2. En el pantalón derecho (D). Ubicada en la parte delantera del muslo, entre la rodilla y la cintura.


2.2.2. **Patrocinio:** Los competidores podrán exhibir el logotipo de su patrocinador personal, de acuerdo con los siguientes criterios:

- 2.2.2.1. El área total del patrocinio no debe superar los 8 cm de ancho por 5 cm de alto.
- 2.2.2.2. Ubicada en la manga izquierda (L). Ubicada en la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.
- 2.2.2.3. Cualquier logotipo o imagen de un patrocinador debe ser de buen gusto y contar con la aprobación del Comité de Árbitros de la ITF.

2.2.3. **Emblema/Bandera Nacional o Escudo de la Asociación Nacional/Escuela:**

- 2.2.3.1. Para los Campeonatos Mundiales: los competidores pueden exhibir su bandera o logotipo nacional en su Dobok, en la parte delantera derecha (D) del pecho, justo enfrente del logotipo de la ITF.
- 2.2.3.2. Solo para la Copa del Mundo: Los competidores pueden exhibir su bandera nacional, el escudo de su asociación nacional o el escudo de su escuela/club en la parte delantera derecha (D) del pecho, justo enfrente del logotipo de la ITF.
- 2.2.3.3. Si se exhiben, las banderas, los logotipos y los escudos deben ubicarse en la parte delantera derecha (D) del pecho, justo enfrente del logotipo de la ITF.
- 2.2.3.4. Si se exhiben, las banderas, los logotipos y los escudos no deben tener más de 85 mm de ancho y 65 mm de alto.

**DOBOKS OFICIALMENTE APROBADOS POR LA ITF PARA
CAMPEONATOS DEL MUNDO Y COPA DEL MUNDO**



- Escudo tradicional de la ITF situado en el pecho izquierdo (I) de la chaqueta.
- Dimensiones totales: 7cm de alto * 7cm de ancho
- NUEVO LOGO de la ITF situado en el pecho izquierdo (I) de la chaqueta, debajo del escudo tradicional de la ITF.
- Dimensiones totales: 9cm de ancho * 3,5cm de alto
- El logotipo del patrocinador de la ITF SÓLO en la manga derecha (D) de la chaqueta, por encima del nivel del codo.
- El logotipo del patrocinador de la ITF SÓLO en la parte derecha (D) del pantalón Dobok. Situado en la parte delantera del muslo, entre la rodilla y la cintura.
- Ambas áreas no deberán medir más de 8cm de largo * 5cm de alto
- NO se permiten otros logotipos
- Se permite el patrocinio personal sólo en la manga izquierda (I) de la chaqueta, por encima del nivel del codo, con una medida máxima de 8 cm de largo * 5 cm de alto
- El logotipo debe ser aprobado por los Comités de Torneos y de Árbitros de la ITF.
- No se permite ningún logotipo o publicidad del patrocinador en ninguna otra parte del pantalón y, o chaqueta del Dobok
- La bandera o el emblema nacional PUEDE llevarse en el pecho derecho (D), frente al escudo de la ITF
- El escudo no puede ser más grande que 85x65 mm
- La etiqueta aprobada por la ITF debe estar impresa en la solapa interior de la chaqueta
- El nombre del país DEBE estar impreso en la espalda, (SÓLO para Campeonato del Mundo. En la Copa del Mundo PUEDE estar impreso el Nombre del País, del Club, o NADA)
- Debe estar situado por encima o por debajo del nivel del cinturón
- Las letras deben ser totalmente negras
- Altura de las letras: 4cm - 8cm
- Nuevo texto de la ITF situado horizontalmente en ambas piernas del pantalón a la altura de la rodilla
- Las letras deben ser totalmente negras
- Dimensiones totales: 7cm de ancho * 5cm de alto

2.3. CINTURONES

Todos los cinturones negros aprobados por la ITF deben cumplir los siguientes criterios:

2.3.1. Cinturón Negro Pre-Junior y Júnior: Los competidores júnior menores de 18 años deben usar un Cinturón Negro Júnior.

2.3.1.1. El Cinturón Negro Pre-Junior y Júnior:

2.3.1.1.1. De longitud suficiente para dar una sola vuelta alrededor de la cintura.

2.3.1.1.2. Su ancho máximo es de cinco (5) cm.

2.3.1.1.3. El cinturón tiene una franja blanca de un (1) cm de ancho que recorre su centro longitudinalmente.

2.3.1.1.4. La franja blanca solo está en un lado (cara) del cinturón.

2.3.1.1.5. Los cinturones deben indicar el grado del competidor en números romanos dorados, colocados transversalmente en un extremo del cinturón.

2.3.1.1.6. El cinturón puede opcionalmente:

2.3.1.1.6.1. Indicar el nombre del competidor en un extremo del cinturón.

2.3.1.1.6.2. Indicar el nombre "Federación Internacional de Taekwon-Do" o "Taekwon-Do" en coreano.

2.3.1.1.6.3. Indicar el nombre de la Asociación Nacional o Asociación Nacional Aliada del usuario.

2.3.1.1.6.4. El color de cualquier escritura debe ser dorado (amarillo).

2.3.2. Cinturón Negro para Adultos: Los competidores mayores de 18 años usan un Cinturón Negro para Adultos.

2.3.2.1. El Cinturón Negro para Adultos.

2.3.2.1.1. De longitud suficiente para rodear la cintura una sola vez.

2.3.2.1.2. Ancho máximo de cinco (5) cm.

2.3.2.1.3. Color completamente negro.

2.3.2.1.4. Los cinturones deben indicar el grado del competidor en números romanos dorados, colocados transversalmente en un extremo.

2.3.2.1.5. El cinturón puede **opcionalmente**:

2.3.2.1.5.1. Indicar el nombre del competidor en un extremo.

2.3.2.1.5.2. Indicar el nombre "Federación Internacional de Taekwon-Do" o "Taekwon-Do" en coreano.

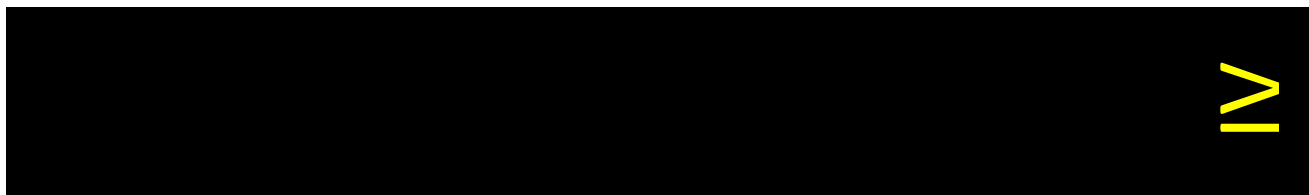
2.3.2.1.5.3. Indicar el nombre de la Asociación Nacional o Aliada del usuario.

2.3.2.1.5.4. El color de cualquier escritura debe ser dorado (amarillo).

Nota:

Las siguientes imágenes son ejemplos y no se limitan a la tipografía, la caligrafía y las iniciales de la ITF. **Sin embargo, no se permiten escudos ni logotipos de la ITF en el cinturón.**

Cinturón Negro Oficial Adulto – “REQUERIMIENTOS MÍNIMOS”

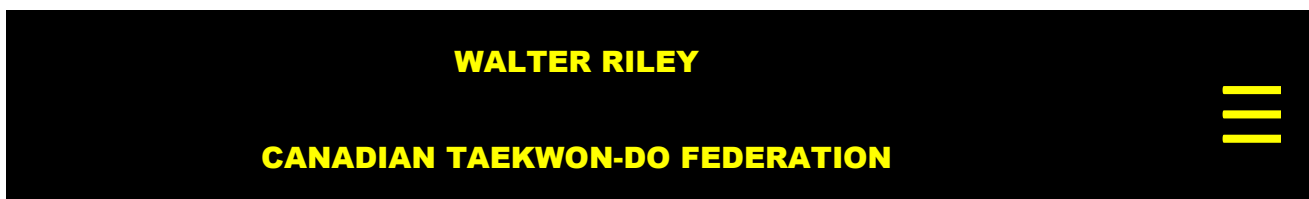


Cinturón Negro Oficial Pre-Junior y Junior: “REQUERIMIENTOS MÍNIMOS”



Este cinturón debe ser usado por todos los cinturones negros con edad de competencia menor de 18 años.

Cinturón Negro Oficial Adulto con “INFORMACIÓN OPCIONAL” por EJEMPLO



1. Nombre
2. Nombre de la Asociación Nacional o Asociación Aliada

Cinturón Negro Oficial Pre-Junior y Junior con “INFORMACIÓN OPCIONAL” por EJEMPLO



1. Nombre
2. Federación Internacional de Taekwon-Do en caligrafía coreana.

2.3.3. Todos los cinturones de color de la ITF deben cumplir con los siguientes criterios (solo Copa del Mundo):

2.3.3.1. Todos los cinturones de color para Juniors y Adultos deben ser del mismo color.

2.3.3.2. Un cinturón para un grado impar debe tener una franja cruzada del color correspondiente a unos 5 cm del extremo izquierdo del cinturón.

Ejemplo 2º gup



Ejemplo 1er gup



2.4. REQUISITOS DE VESTIMENTA DE LOS ENTRENADORES

De acuerdo con el Artículo T14 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF, los criterios para la vestimenta de entrenador han sido aprobados por los Comités de Torneo, Árbitros e Informática de la ITF (TUIC) para su uso en las competiciones del Campeonato Mundial y la Copa del Mundo de la ITF.

Los entrenadores, mientras estén en la pista de competición, deben usar la vestimenta oficial de entrenador con las marcas aprobadas por la ITF. El nombre del país debe estar escrito en la espalda de la camiseta.

T 14. ENTRENADORES (extracto)

"...Los entrenadores deben llevar un traje de entrenamiento (es decir, pantalones, camiseta o polo y/o chaqueta deportiva), zapatos de gimnasia y llevar una toalla. Los entrenadores no pueden llevar mochilas u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competición..."

- Los entrenadores **DEBEN** llevar un traje de entrenamiento (es decir, remera, polo, pantalones y/o chaqueta)

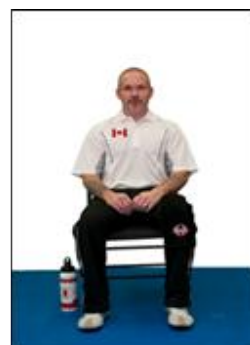
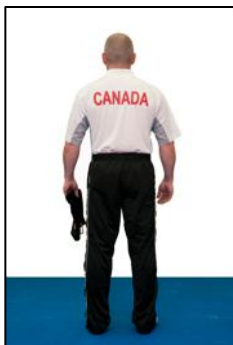
- Los entrenadores **DEBEN** llevar calzado deportivo

- Los entrenadores **DEBEN** llevar una toalla

- Los entrenadores **PUEDEN** llevar una botella de agua

- El nombre del país **DEBE** estar impreso en la espalda, (sólo para Campeonato del Mundo, en la Copa del Mundo **PUEDE** estar impreso el Nombre del País, del Club, o **NADA**) altura recomendada de las letras: 4- 8cm

- Los entrenadores **NO** están autorizados a llevar mochilas y/u otros artículos que no sean de Taekwon-Do en el área de competición



2.5. REQUISITOS DE VESTIMENTA DEL ÁRBITRO

De acuerdo con el Artículo T6 de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, los criterios para la vestimenta de los árbitros han sido aprobados por los Comités de Torneos, Árbitros y TI de la ITF (TUIC) para su uso en las competencias de la Copa del Mundo y del Campeonato Mundial de la ITF.

T 6. Normas de vestimenta

El código de vestimenta del árbitro consiste en:

- 2.5.1. Chaqueta/saco azul,
- 2.5.2. Camisa blanca de manga larga,
- 2.5.3. Pantalón azul,
- 2.5.4. Corbata azul,
- 2.5.5. Medias blancas,
- 2.5.6. Zapatillas deportivas blancas,
- 2.5.7. Un bolígrafo.

El Comité de Árbitros podrá, a su discreción, modificar los requisitos de vestimenta anteriores para ciertos eventos internacionales debido a condiciones climáticas, sanitarias u otras circunstancias.



- Saco/Blazer azul

- Camisa blanca, mangas largas

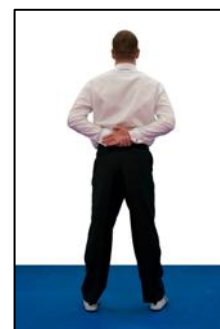
- Pantalones azules

- Corbata azul

- Medias blancas

- Calzado Deportivo blanco

- Un bolígrafo



A3. Apéndice 3 – Procedimientos y señales del árbitro

El siguiente documento explica e ilustra los Procedimientos y Señales de Manos oficiales de la ITF que deben utilizar todos los Oficiales durante las competencias.

Es importante garantizar que todos los oficiales administren y lleven a cabo las funciones que les han sido asignadas en estricta conformidad con estos procedimientos. Esto ayudará a garantizar que los competidores, entrenadores y espectadores comprendan claramente cómo se desarrollan los eventos de la competencia y contribuirá a desarrollar la confianza de competidores y entrenadores en el desarrollo de la misma.

Por lo tanto, es fundamental que los procedimientos y señales se sigan con precisión y sin desviaciones, para evitar confusiones o malas interpretaciones. Solicitamos a todos los oficiales, entrenadores y competidores que se familiaricen con estos procedimientos y señales y los sigan.

En nombre del

Comité de Torneos de la ITF, el Comité de Árbitros de la ITF y el Comité de Tecnología de la Información de la ITF (TUIC)

SEÑAS DE MANOS DEL PRESIDENTE DEL JURADO



Esperando para dar una decisión



Empate



Ganador Azul



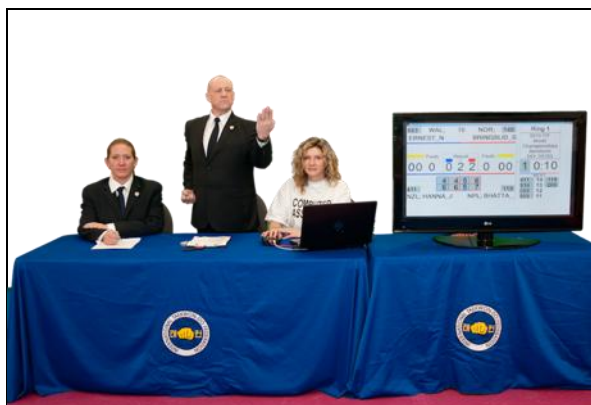
Ganador Rojo



Descalificado (Azul)



Detener el Reloj (JUNG JI)



Llama a un (1) Juez de Esquina a la Mesa



Llama a todos los Oficiales a la Mesa



Envía a un (1) Juez de Esquina de regreso a su silla



Envía a todos los Oficiales a sus sillas



Juez de Esquina/Árbitro Central se acercan a la Mesa y Saluda



Juez de Esquina/Árbitro Central recibiendo instrucciones. El Árbitro Central espera en posición de pies paralelos y las manos cruzadas atrás

INSPECCIÓN DEL EQUIPO DE SEGURIDAD DEL COMPETIDOR

(en caso de no realizarse fuera del ring por los Verificadores)



1. Indique al competidor que extienda los brazos para inspección.



2. Compruebe la superficie frontal de los guantes.



3. Compruebe la superficie superior de los guantes y las muñecas.



4. Revise las palmas y la parte inferior de los guantes.

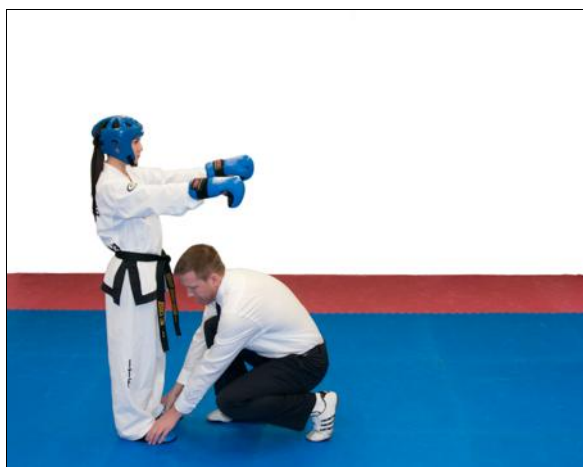


5. Compruebe el Protector Bucal

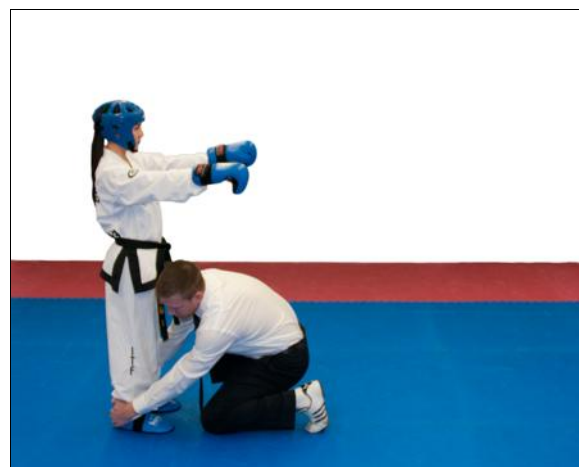


6. Compruebe el Protector Inguinal

Obligatorio para hombres, opcional para mujeres
(Debe usarse debajo del pantalón del Dobok)



7. Compruebe la parte superior del protector del pie.



8. Compruebe la parte del talón del protector del pie.



9. Indicar al competidor que se dé la vuelta:
revisar el casco y buscar fijaciones de metal o
plástico para el cabello.



10. Verificar el número de identificación/país del
competidor

SALUDO INICIAL



1. El árbitro llama al competidor Rojo "Hong"



2. El árbitro llama al competidor azul "Chong"



3. Los competidores se enfrentan a la mesa del jurado. "Charyot"



4. Los competidores saludan hacia la mesa del jurado. "Kyong-Ye"



5. Los competidores se enfrentan al árbitro central. "Charyot"



6. Los competidores saludan al árbitro central. "Kyong-Ye"



7. Los competidores se enfrentan. "Charyot"



8. Los competidores se saludan entre sí. "Kyong-Ye"

INICIANDO EL MATCH



9. Retrocede a la posición preparatoria. "Junbi"



10. Extender el brazo entre competidores



11. Indica el número de round. "Il Hue Jong"



12. Manteniendo el brazo entre los competidores, verifique visualmente para asegurarse de que el presidente del jurado y todos los jueces de esquina estén listos para comenzar.



13. Baja el brazo para iniciar el combate. "Sijak"

AL FINAL DEL MATCH



1. Interponer la mano entre los competidores para detener el combate. "Goman"



2. El árbitro dirige al competidor rojo de vuelta al centro "Hong"



3. El árbitro dirige al competidor Azul de regreso al centro "Chong"



4. Los competidores se enfrentan. "Charyot"



5. Los competidores se saludan entre sí. "Kyong-Ye"



6. Los competidores enfrentan al árbitro central. "Charyot"



7. Los competidores saludan al árbitro central. "Kyong-Ye"



8. Los competidores enfrentan a la mesa del jurado. "Charyot"



9. Los competidores saludan a la mesa del jurado. "Kyong-Ye"

AL FINAL DEL MATCH *(continuación)*



10. El árbitro central toma los brazos de los competidores.



11. Levanta el brazo del ganador.
(Ganador Azul "Chong Sung")

SEÑALES ADICIONALES 1



No sucedió Nada



Detener el Reloj
"Jung-Ji"



Luchen



Escuche



No Hablar



Detención del Reloj por Lesión



Dirigir al oponente a su entrenador en
caso de lesión.



Dirigiendo a ambos competidores a
sus entrenadores.



SEÑALES ADICIONALES 2



Coach: No Hablar



Coach: Sentarse



Indicar al competidor rojo que regrese al ring tras salir del área de competencia.

(Regresar al menos 1 metro dentro del ring).



El árbitro ordena al competidor azul que retroceda

3.1. **ADVERTENCIAS**

Se podrán aplicar advertencias por las siguientes infracciones:

Ver fotografías en la página siguiente.

3.1.1. **Simular haber anotado un punto o refutar una posible acción puntuable mediante gestos con el brazo o la mano.**

Intentar influir en los árbitros mediante acciones o sugerencias.

3.1.2. **Salir completamente del ring.**

Dos pies deben estar completamente fuera del ring, o un pie fuera y el otro en el aire.

Nota: Esta regla no se aplica cuando el competidor ha sido empujado a la fuerza (con las manos o el cuerpo) fuera del ring.

3.1.3. **Caída, ya sea intencional o no.**

Cuando cualquier parte del cuerpo, excepto los pies, toca el suelo durante cualquier período de tiempo.

3.1.4. **Simular una lesión.**

Simular una lesión para obtener una ventaja o para que se agote el tiempo.

3.1.5. **Evitar intencionalmente el sparring.**

Huir, evadir al oponente o usar al Árbitro Central como escudo.

3.1.6. **Ataque involuntario a un objetivo ilegal.**

Cualquier objetivo prohibido, tanto por encima como por debajo del cinturón.

3.1.7. **Ajustar el equipo durante el combate sin el consentimiento del Árbitro Central.**

Intentar retrasar el tiempo o cualquier otra manipulación de este.

3.1.8. **Empujar con las manos, los hombros o el cuerpo.**

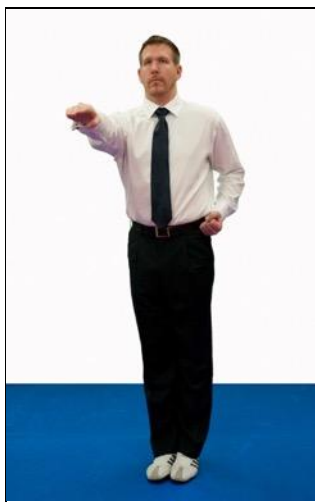
Usar las manos, los hombros o el cuerpo para crear distancia, desequilibrar o reubicar al oponente.

ADVERTENCIAS



1. Simular haber anotado un punto o refutar una posible acción anotada mediante un gesto con el brazo o la mano.

(Bajar el puño cerrado desde la altura de los ojos hasta la del hombro).

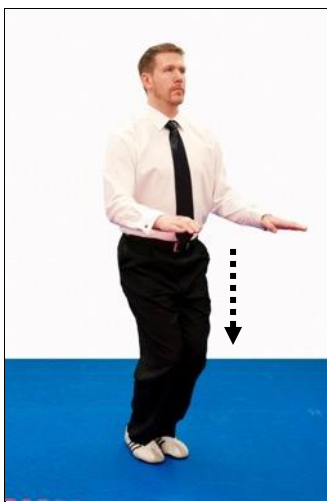


2. Salir del ring con ambos pies.

5. Evitar intencionadamente el combate.

7. Ajustar el equipo sin el consentimiento del árbitro.

(Dibuje una línea horizontal que cruce su cuerpo desde la línea central hasta el costado).



3. Caída.

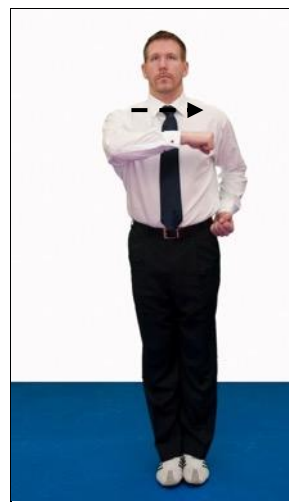
(Extiende ambas manos, con las palmas hacia abajo, paralelas al suelo, mientras bajas el cuerpo flexionando las rodillas).



4. Simular una lesión

8. Empujar

(Ejecutar un bloqueo hacia adentro con el antebrazo externo)



6. Ataque involuntario a un objetivo ilegal.

(Ejecutar un golpe de puño en ángulo)

3.2. **FALTAS**

Se podrán aplicar faltas por las siguientes infracciones (Ver fotografías en la página siguiente).

3.2.1. **Contacto Fuerte**

Contacto con un oponente sin ningún intento de control o retracción: la técnica, la ejecución de la técnica o la emoción del competidor.

3.2.2. **Atacar a un oponente caído.**

Atacar a un competidor cuando cualquier parte de su cuerpo, excepto los pies, toque el suelo durante cualquier periodo de tiempo.

3.2.3. **Barrido de Piernas.**

Cualquier intento, utilizando los pies, de derribar al oponente al suelo.

3.2.4. **Sujetar o agarrar.**

Retener cualquier parte del cuerpo.

3.2.5. **Ataque intencional a un objetivo ilegal.**

Apuntar y/o contactar con cualquier objetivo prohibido, tanto por encima como por debajo del cinturón.

3.2.6. **Conducta Antideportiva.**

Incluye cualquier acción realizada por un competidor que muestre falta de respeto, falta de seguimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia el árbitro, otros competidores o funcionarios, incluidos, entre otros: incumplimiento o negativa a seguir las instrucciones del árbitro, abandono intencional del ring / manipulación del tiempo, comportamiento / lenguaje inapropiado...)



1. Contacto Fuerte
 4. Agarre/Retención
 5. Ataque intencional a un objetivo ilegal
 6. Conducta Antideportiva
 (Ejecutar un puño en ángulo sobre la palma abierta)



2. Atacar a un oponente caído
 (Ejecutar una patada frontal baja y rápida)



3. Barrido de piernas
 (Ejecutar una patada de barrido)

APLICANDO ADVERTENCIAS & FALTAS

Cómo aplicar una Advertencia o una Falta:

- El Árbitro Central detiene el combate, colocándose entre los dos competidores y extiende la mano, anunciando al mismo tiempo "HAECHYO".
- El Árbitro Central se coloca de pie en posición pies juntos.
- El Árbitro Central utiliza la seña de manos correcta para indicar la infracción cometida.
- El Árbitro Central retrocede con una pierna a la posición de caminar, levantando o haciendo círculos con un dedo en el aire y señalando con la otra mano al infractor.
- El Árbitro Central anuncia ADVERTENCIA "JU UI HANNA" o FALTA "GAM JUM HANNA".
- Tras la señal, el Árbitro Central regresa a la posición de preparación, levanta la mano y da la orden de continuar "GAESOK".



1. El árbitro central detiene el combate. "Haecho"



2. El árbitro central indica la infracción con la seña de manos correcta.

(p. ej., FALTA: Ataque intencional a un objetivo ilegal)



3. El árbitro central retrocede, señala al competidor infractor y anuncia una falta mientras hace un círculo con la mano sobre la cabeza.

"Gam Jum Hanna"



4. El árbitro central devuelve a los competidores a la posición de preparados.



5. El árbitro central levanta la mano y da la orden de continuar. "Gaesok"



3.3. DESCALIFICACIÓN

Se podrán imponer descalificaciones por las siguientes infracciones:

3.3.1. Mala conducta contra los oficiales o ignorar instrucciones.

No seguir las instrucciones o falta de respeto hacia los oficiales del Consejo del Ring.

3.3.2. Contacto descontrolado o excesivo.

Contacto aplicado a un oponente sin ningún intento de controlar o retraer: la técnica, la ejecución de la técnica o la emoción del competidor.

3.3.3. Recibir tres (3) puntos en contra/faltas directamente por el Árbitro Central.

Al recibir el tercer (3º) punto en contra/falta (por cualquier infracción o combinación de infracciones), el competidor será automáticamente descalificado.

3.3.4. Estar bajo la influencia de bebidas alcohólicas o drogas.

Sospecha de estar bajo la influencia de cualquier sustancia que pueda afectar las capacidades físicas o mentales, incluyendo medicamentos.

3.3.5. Pérdida del temperamento. Fallar en el control de la conducta, las palabras o las emociones.

3.3.6. Insultar a un oponente, entrenador o árbitro.

Cualquier falta de respeto dirigida a cualquier árbitro, entrenador, competidor o persona relacionada con el evento.

NOTA: Un competidor que insulte a un oponente, entrenador o árbitro será descalificado del resto de la competición.

3.3.7. Morder o arañar.

Usar los dientes o las uñas para atacar a un oponente.

3.3.8. Atacar con la rodilla, el codo o la frente.

Usar herramientas de ataque prohibidas.

3.3.9. Ser responsable de causar pérdida de consciencia.

Ser responsable de causar pérdida de consciencia (momentánea, a corto o largo plazo).

Véase la Regla T. 39. Un competidor que cause pérdida de consciencia o conmoción cerebral en una competición de sparring podrá ser descalificado. El competidor inconsciente o conmocionado no podrá volver a competir durante todo el evento y, por lo tanto, perderá cualquier combate o evento restante.

DESCALIFICACIÓN

Cómo Aplicar una Descalificación

- El Presidente del Jurado se pone de pie, señala al competidor descalificado y levanta la mano contraria formando un puño cerrado con la parte inferior hacia afuera.
- El Presidente del Jurado emite la decisión de **"SIL KYUK"**.
- El Árbitro Central levanta la mano del competidor contrario, indicando al ganador.



El presidente del jurado se pone de pie, señala al competidor descalificado y levanta su mano opuesta en un puño cerrado con la parte inferior del puño hacia afuera, y emite la orden de descalificar **"SIL KYUK"**.

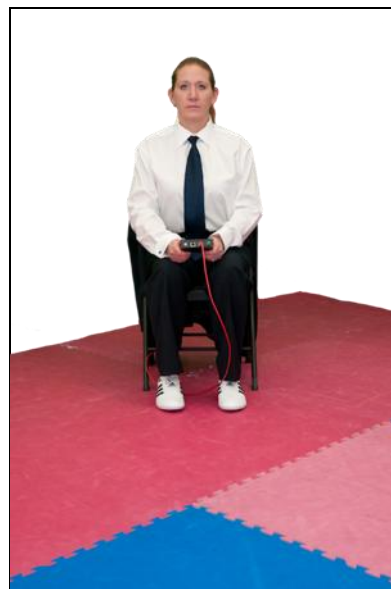
POSICIONES DEL JUEZ DE ESQUINA



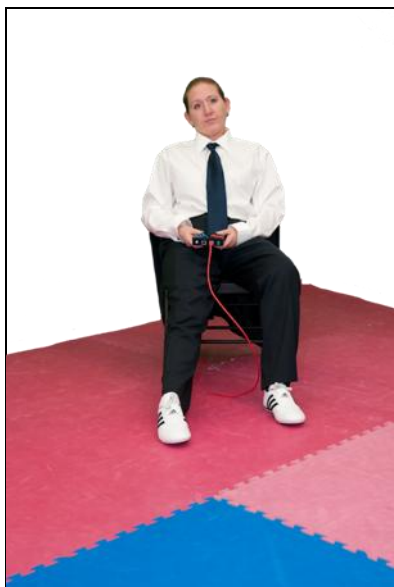
Posición Correcta: Parado



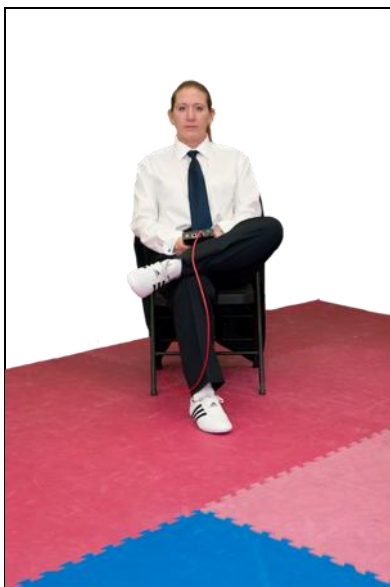
Posición Correcta: Parado



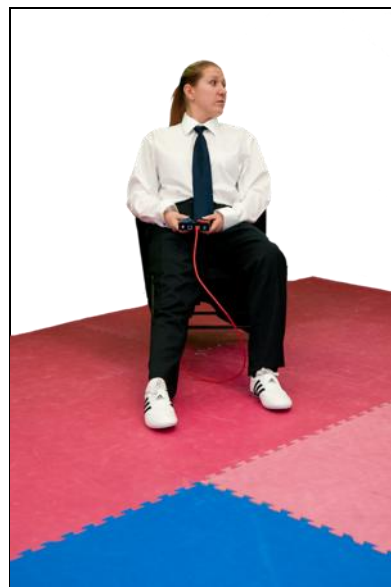
Posición Correcta: Sentado



❌ Posición Incorrecta: Sentado



❌ Posición Incorrecta: Sentado



❌ Posición Incorrecta: Sentado

POSICIONES DEL JUEZ DE ESQUINA



Definición al Primer Punto
Un paso al lado (Derecha)



Definición al Primer Punto
Parado



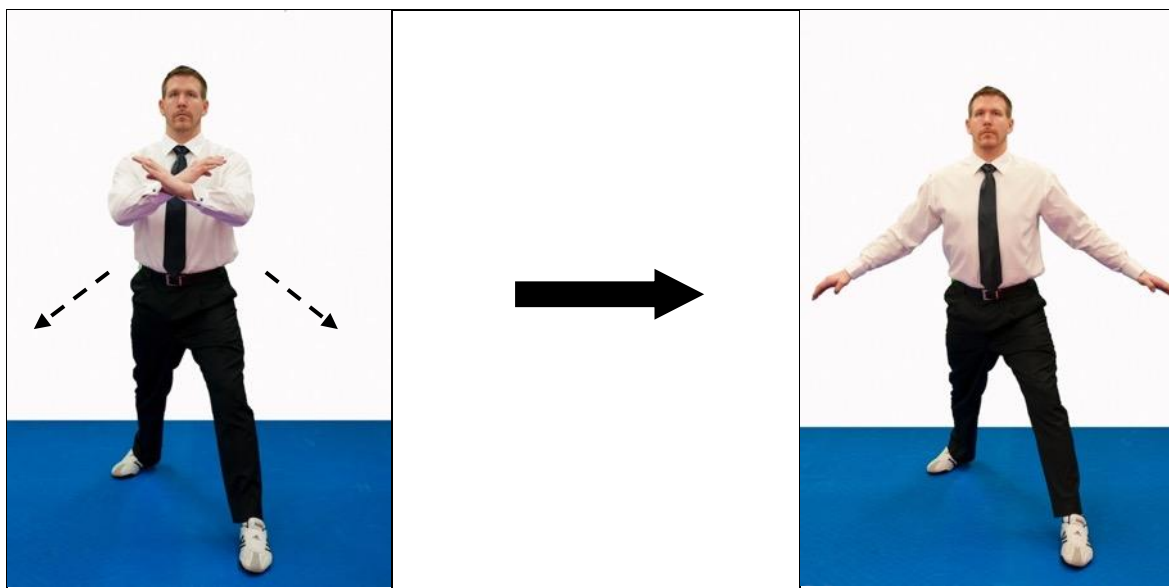
Definición al Primer punto
Un paso al lado (Izquierda)



 **Definición al Primer Punto**
Posición Incorrecta

SEÑAS DE MANOS **ROTURA DE POTENCIA Y TÉCNICAS ESPECIALES**

No hay Puntos Válidos por la Rotura



No hay Rotura
(Las manos comienzan en la posición X-Canto de Manos y luego se separan hacia abajo.)

A4. Apéndice 4 – GARANTÍA DEL GOBIERNO NACIONAL

Este documento describe los protocolos relativos a la Solicitud de Aprobación de artículos de patrocinio/publicidad en los Doboks y el equipamiento de los competidores, así como en la ropa y el equipamiento de los delegados. Estos protocolos entraron en vigor el 31 de septiembre de 2013.

Le rogamos que revise este reglamento y protocolos y firme la DECLARACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD adjunta, indicando que ha leído, comprendido y se compromete a cumplir con los protocolos adjuntos. Envíe la carta firmada de divulgación al Presidente del Comité de Árbitros de la ITF. Esta carta se conservará como su consentimiento para que todos los miembros y delegados cumplan con los protocolos establecidos y acepten cualquier decisión o acción necesaria para su aplicación.

Si tiene alguna pregunta o inquietud, no dude en contactar al Presidente del Comité de Árbitros de la ITF para cualquier aclaración.

Atentamente

Gran Maestro Abelardo Benzaquen, Presidente
Gran Maestro Rubén Suárez, Miembro
Gran Maestro Gordon Wallace, Miembro
Maestro Kurt Ottesen, Miembro
Maestra Saija Aalto, Miembro

Adjunto: Declaración de Patrocinio/Publicidad, Apéndice 4 – Aprobación de Patrocinio
CC: Nuestros archivos

DECLARACIÓN DE PATROCINIO / PUBLICIDAD
GARANTÍA DE ADHESIÓN

Un formulario por cada patrocinador: debe ser completado y firmado por el Jefe de Delegación y enviado al Comité de Árbitros de la ITF, antes del primer día del evento.

Jefe de Delegación: *(Insertar Nombre)*

En nombre de: *(Insertar Nombre de la Asociación Nacional o la Asociación Aliada)*

País: *(Insertar nombre del País)*

Patrocinio de: *(Insertar nombre del/los Competidor/es o Equipo/s)*

Patrocinado por: *(Insertar nombre del Patrocinador)*

De acuerdo con el Reglamento Oficial de Competición de la ITF: Apéndice 2 - Indumentaria aprobada, y Apéndice 4 - Aprobación del patrocinio:

El Jefe de Delegación arriba indicado

1. Asegura por la presente que ha leído y entendido completamente las normas y requisitos del Patrocinio/Publicidad y se compromete a seguir dichas normas,
2. asegura por la presente que el Patrocinador arriba mencionado y todas las imágenes, logotipos, marcas de palabras y textos asociados se adhieren estrictamente a los requisitos del Apéndice 4 - Aprobación de Patrocinio, y los cumplen,
3. se compromete por la presente a acatar cualquier decisión tomada por el Comité de Árbitros de la ITF con respecto a la idoneidad de dicho patrocinio/publicidad, en caso de que haya alguna duda o pregunta sobre el cumplimiento o la idoneidad de dicho patrocinio/publicidad,
4. se compromete a aceptar todas las acciones y/o sanciones aplicadas por el Comité de Árbitros de la ITF en caso de incumplimiento o violación de las normas mencionadas anteriormente.

FIRMA: *(Insertar la Firma del Jefe de la Delegación)*

FECHA: *Día* / *Mes* / *Año*

A5. Apéndice 5 – APROBACIÓN DE PATROCINIO/PUBLICIDAD

5.1. INFORMACIÓN GENERAL

Este reglamento se elabora de conformidad con el Artículo T6 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF, Apéndice 2, Indumentaria Aprobada. Cabe destacar la siguiente cláusula:

5.2. Apéndice 2 – Indumentaria Aprobada.

5.2.1. **Patrocinio:** Los competidores podrán exhibir los logotipos de sus patrocinadores personales, de acuerdo con los siguientes criterios:

5.2.1.1. El área total del patrocinio no debe superar los 8 cm de ancho por 5 cm de alto.

5.2.1.2. Ubicado en la manga izquierda (L). En la parte exterior del brazo, entre el codo y el hombro.

5.2.1.3. Cualquier logotipo o imagen de un patrocinador debe ser de buen gusto y contar con la aprobación del Comité de Árbitros de la ITF.

Los competidores, equipos y delegaciones que participen en los Campeonatos Mundiales y Copas del Mundo de la ITF deben cumplir con este reglamento. Se recomienda a los Organismos Rectores Nacionales y/o Asociaciones Nacionales Aliadas que soliciten aclaraciones sobre cualquiera de las regulaciones que lo hagan consultando las reglas específicas de la competición.

Animamos a los Organismos Rectores Nacionales y/o Asociaciones Nacionales Aliadas a que soliciten aclaraciones lo antes posible al Comité de Árbitros de la ITF sobre el diseño, el contenido o la naturaleza del patrocinio/publicidad. Se recuerda a los Organismos Rectores Nacionales y/o Asociaciones Nacionales Aliadas que se aseguren del cumplimiento de este reglamento antes de comenzar el proceso de fabricación o selección.

Los Jefes de Delegación de cada Órgano Rector Nacional y/o Asociación Nacional Aliada deben presentar una GARANTÍA DE ADHERENCIA para cada patrocinador que esté representado en los Doboks, la indumentaria y el equipamiento de sus equipos/competidores, garantizando que el Patrocinador y todas las imágenes, logotipos, marcas denominativas y textos asociados cumplen estrictamente los requisitos del Apéndice 4 (Aprobación de Patrocinios). La responsabilidad del cumplimiento recae exclusivamente en el Órgano Rector Nacional y/o la Asociación Nacional Aliada.

No es necesaria la aprobación de cada patrocinio/publicidad, ya que la GARANTÍA DE ADHERENCIA garantiza que dicho patrocinio/publicidad cumple con los requisitos. Solo en caso de patrocinio/publicidad cuestionable se requerirá la aprobación formal del Comité de Árbitros de la ITF.

El Comité de Árbitros de la ITF se reserva el derecho de inspeccionar cualquier patrocinio o publicidad en Doboks, vestimenta o equipamiento para verificar su cumplimiento en cualquier momento y en cualquier sede del evento, así como de aprobar o rechazar cualquier patrocinio o publicidad por incumplimiento en cualquier momento.

Todas las decisiones tomadas por el Comité de Árbitros de la Federación Internacional de Taekwon-Do al respecto serán definitivas y vinculantes.

El Comité de Árbitros de la ITF ha elaborado una guía práctica (Apéndice 2 - Indumentaria Aprobada por la ITF) sobre cómo aplicar las normas formales relativas al patrocinio en los Doboks de los competidores. Esta guía se puede encontrar en el sitio web oficial de la ITF.

Todas las fotografías, imágenes, designaciones, mensajes, logotipos, marcas comerciales, nombres y emblemas se reproducen aquí únicamente con fines ilustrativos. Todos los derechos de autor, marcas comerciales y demás derechos de propiedad intelectual pertenecen y siguen siendo propiedad legal de sus legítimos propietarios.

Para cualquier aclaración adicional sobre el contenido de esta publicación y asuntos relacionados con ella, póngase en contacto con el Presidente del Comité de Árbitros de la ITF.

5.3 **DEFINICIONES E INTERPRETACIÓN**

5.3.1. **Patrocinio/Publicidad:** Cualquier designación, mensaje, logotipo, marca registrada, nombre o emblema de cualquier naturaleza. Todo patrocinio debe cumplir con las normas y regulaciones descritas en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, incluyendo limitaciones de tamaño, ubicación y tema.

(**Nota:** Para calcular el área de cualquier patrocinio mencionado en estas reglas, se utilizará la fórmula matemática habitual, y cualquier contorno o recuadro que rodee la designación, mensaje, nombre, logotipo, emblema o marca pertinente, y todo el espacio incluido, se considerará parte del área publicitaria).

5.3.2. **Dobok:** El uniforme oficial aprobado que usa el competidor, según se especifica en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF. Consiste en pantalón y chaqueta de un modelo aprobado, fabricado por un proveedor autorizado.

5.3.3. **Cinturón:** El cinturón que usa el competidor, con el rango requerido indicado en números romanos dorados/amarillos, marcado transversalmente en al menos un extremo. Incluye todas las marcas oficialmente permitidas, según lo especificado en las Reglas Oficiales de Competición de la ITF.

5.3.4. **Equipamiento:** El equipamiento oficialmente obligatorio de un competidor, que incluirá, entre otros: protectores de manos y pies, casco de seguridad, protectores bucales, tibiales, protectores de ingle, protectores de pecho debajo del Dobok y bolsas de equipamiento.

5.3.5. **Vestimenta:** Cualquier prenda, incluyendo, entre otras: ropa deportiva (pantalones, chaquetas, pantalones cortos, camisetas, suéteres, cintas para la cabeza), usada por competidores, entrenadores, dignatarios y aficionados mientras se encuentren en el área de competición o en cualquier lugar relacionado.

5.3.6. **Proveedor Aprobado:** Fabricantes que han recibido la aprobación oficial de la Federación Internacional de Taekwon-Do para fabricar Doboks, equipos de seguridad, tablas de rotura y otros artículos relacionados aprobados.

- 5.3.7. **Delegación:** Incluye a todas las personas presentes que representan al equipo nacional, incluyendo, entre otras: Jefe de Delegación, dignatarios, entrenadores, asistentes, directivos, personal médico, e incluye cualquier persona de apoyo asociada con dicho equipo, presente en el lugar de competencia o en cualquier lugar asociado a la competencia.

5.4. **PROCEDIMIENTO - SOLICITUD DE APROBACIÓN DE LOS PATROCINADORES EN CUESTIÓN**

El siguiente procedimiento se utilizará para solicitar aclaraciones y aprobación formal, SOLO en caso de que un patrocinador propuesto represente productos, servicios o actividades que puedan ser cuestionables de acuerdo con las normas y regulaciones establecidas en este documento.

- 5.4.1. Antes de obtener cualquier patrocinio/publicidad, actividad o servicio que pueda estar en duda, los Organismos Rectores Nacionales, las Asociaciones Nacionales Aliadas, las delegaciones y/o los competidores deberán enviar una solicitud de aprobación por escrito al Presidente del Comité de Árbitros de la ITF.
- 5.4.1.1. La solicitud de aprobación deberá incluir una descripción, en inglés, de los servicios, productos y/o el alcance del negocio del patrocinador para garantizar que se ajuste a los criterios éticos y morales.
- 5.4.1.2. La solicitud de aprobación deberá incluir una traducción al inglés de todo el texto incluido en el patrocinio/publicidad.
- 5.4.1.3. La Solicitud de Aprobación deberá incluir una representación gráfica o fotográfica fiel del patrocinio/publicidad en cuestión.
- 5.4.1.4. El gráfico o la foto deberá proporcionarse en tamaño real.
- 5.4.1.5. Las medidas y dimensiones exactas deberán estar claramente marcadas en el gráfico o la foto.
- 5.4.1.6. La ubicación exacta del patrocinio/publicidad deberá estar claramente marcada en el gráfico o la foto.
- 5.4.2. Tras recibir la Solicitud de Aprobación, el Comité de Árbitros de la ITF revisará la solicitud para verificar su conformidad con las Reglas Oficiales de Competición de la ITF - Apéndice 2 - Ropa Aprobada.
- 5.4.3. La Aprobación se evaluará en función del cumplimiento real de las normas y reglamentos escritos, así como considerando la intención de las mismas, los Principios del Taekwon-Do y las consideraciones éticas y morales comunes.
- 5.4.4. El Comité de Árbitros de la ITF enviará una respuesta formal por escrito al solicitante en un plazo de veinte (20) días hábiles.
- 5.4.5 No se considerarán las protestas ni el arbitraje de decisiones.
- 5.4.6 Cualquier desaprobación se documentará con los motivos.
- 5.4.7 La postura y la respuesta del Comité de Árbitros de la ITF serán definitivas y vinculantes.
- 5.4.8 Los solicitantes/jefes de equipo deberán tener en su poder una copia de la respuesta formal durante su asistencia al evento.

5.5. GENERAL

- 5.5.1. Salvo lo establecido en las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF, está prohibido el patrocinio o la publicidad en los Doboks y el equipamiento de los competidores durante la Competencia.
- 5.5.2. De acuerdo con las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF, se podrán tomar medidas disciplinarias contra un competidor o cualquier otro miembro de una delegación por cualquier incumplimiento de este reglamento. Dichas medidas se ajustarán a las reglas oficiales o, cuando no se especifiquen en ellas, podrán incluir, entre otras: la retirada de los artículos infractores, la expulsión del infractor de la sede de la Competencia u otras medidas administrativas que se consideren oportunas.
- 5.5.3. Sin limitar el efecto de lo anterior, en el caso de un competidor menor de 18 años (véase el artículo T5 del Reglamento Oficial de Competición de la ITF), queda prohibida la aparición o incorporación en cualquier prenda de vestir, Dobok o equipamiento de cualquier referencia a un producto, servicio u otra actividad que el Comité de Árbitros de la ITF considere perjudicial para el bienestar, la salud o el interés general de los jóvenes, o que se considere inapropiada u ofensiva, teniendo en cuenta la edad de los jugadores.
- La Federación Internacional de Taekwon-Do, sus Comités de Torneos, Árbitros y de Tecnología (TUIC) consideran que entre los ejemplos de dichos productos, servicios o actividades relacionadas se incluyen, entre otros, el alcohol, las drogas, el tabaco y los juegos de azar.
- 5.5.4. Antes de obtener cualquier patrocinio, publicidad, actividad o servicio que pueda resultar controvertido o considerarse perjudicial o inapropiado para los jóvenes, los Jefes de Delegación deberán ponerse en contacto con el Comité de Árbitros de la ITF para solicitar su aprobación.
- 5.5.5. Queda prohibida la aparición o incorporación en cualquier prenda de vestir, Dobok o equipamiento de cualquier competidor o miembro de una delegación de cualquier mensaje desagradable, amenazante, abusivo, indecente, insultante, discriminatorio o de cualquier otro modo ético o moralmente ofensivo, o cualquier mensaje político. Queda expresamente prohibido el patrocinio o la publicidad de productos o servicios de alcohol, drogas, tabaco o juegos de azar.
- 5.5.6. Cualquier cuestión que surja en relación con la interpretación o el efecto de este reglamento se remitirá al Comité de Árbitros de la ITF para su decisión, que será definitiva y vinculante.
- 5.5.7. Una delegación deberá proporcionar al Comité de Árbitros de la ITF, previa solicitud, cualquier prenda de vestir o equipamiento para que se examine su cumplimiento con este reglamento.

A6. Apéndice 6 – TABLEROS Y ALTURAS

Los siguientes puntos describen las placas mínimas que se deben utilizar en la Competencia de Rotura de Potencia, las alturas mínimas que se deben utilizar en Técnicas Especiales y los procedimientos que deben seguir los competidores en cada una de estas divisiones.

Para Rotura de Potencia, el número de placas se refiere al número mínimo de placas oficiales que se deben utilizar para comenzar cada técnica. Todas las placas deben insertarse en la máquina homologada en el mismo orden secuencial, en la misma posición relativa y en el mismo soporte para placas para cada rotura.

Para Técnica Especial, la altura mínima se refiere a la altura de las placas, medida desde la superficie del suelo hasta el borde inferior de la placas.

Los tipos homologados de Máquinas de Técnicas Especiales, Máquinas de Rotura de Potencia y placas de Rotura de Potencia se enumeran en el documento "Tipos Aprobados de Máquinas de Técnica Especial y de Rotura de Potencia para Campeonatos Mundiales y Copas del Mundo" (publicado en el sitio web oficial de la ITF).

6.1. ROTURA DE POTENCIA

CAMPEONATO DEL MUNDO - NÚMERO DE PLACAS – ROTURA DE POTENCIA			
COREANO	ESPAÑOL	PLACAS Junior	PLACAS Adulto
<u>MASCULINO – Junior y Adulto</u>			
Ap-Joomuk Jirugi	Puño Frontal	2	3
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto de Mano	2	3
Yopcha Jirugi	Patada lateral penetrante	3	4
Dollyo Chagi	Patada Circular	2	3
Bandae Dollyo Chagi	Giro Talón	2	3
<u>FEMENINO – Junior y Adulto</u>			
Ap Palkup Taerigi	Codo frontal	1	2
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto de Mano	1	2
Yopcha Jirugi	Patada lateral penetrante	2	3
Dollyo Chagi	Patada Circular	1	2
Bandae Dollyo Chagi	Giro Talón	1	2

COPA DEL MUNDO -NÚMERO DE PLACAS – ROTURA DE POTENCIA				
COREANO	ESPAÑOL	PLACAS Adulto	PLACAS Senior	PLACAS Veterano
<u>MASCULINO – SÓLO 18 años en adelante</u>				
<u>Una (1) Técnica de Mano y una (1) Técnica de Pie, elegidas entre:</u>				
Ap-Joomuk Jirugi	Puño Frontal	3	2	2
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto de Mano			
Yopcha Jirugi	Patada Circular	4	3	3
Dollyo Chagi	Giro Talón			
Bandae Dollyo Chagi	Puño Frontal			
<u>FEMENINO –SÓLO 18 en adelante</u>				
<u>Una (1) Técnica de Mano y una (1) Técnica de Pie, elegidas entre:</u>				
Ap Palkup Taerigi	Codo frontal	2	2	1
Sonkal Taerigi	Golpe de Canto de Mano			
Yopcha Jirugi	Patada Circular	3	2	2
Dollyo Chagi	Giro Talón			
Bandae Dollyo Chagi	Codo frontal			

Notas Generales

- Los competidores no pueden añadir peso a la máquina en ningún momento.
- El árbitro central determinará si la máquina está correctamente colocada y estabilizada; a partir de este momento, NO se permite ningún ajuste en la ubicación ni en la estabilidad de la máquina.

6.1.1. Descripción general del procedimiento de Rotura de Potencia

6.1.1.1. A - AJUSTAR:

- 6.1.1.1.1. Indicar mayor o menor altura.
NO TOCAR LAS PLACAS NI LAS MÁQUINAS (no es una infracción descalificable).

6.1.1.2. M - MEDIR:

- 6.1.1.2.1. Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (señalando que están listos).
- 6.1.1.2.2. Realizar una (1) medición obligatoria de distancia.
Para la Rotura de Potencia, una medición se define como la extensión deliberada de cualquier herramienta de ataque hacia las(s) placa(s) objetivo.
- 6.1.1.2.3. Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente antes de la rotura).

6.1.1.3. E - EJECUTAR:

- 6.1.1.3.1. Romper las placas.
Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente después de la rotura).

6.2. Técnicas Especiales

CAMPEONATO DEL MUNDO – TÉCNICAS ESPECIALES - ALTURA DE LAS PLACAS				
COREANO	ESPAÑOL	ALTURAS Pre-Junior	ALTURAS Junior	ALTURAS Adulto
MASCULINO – Pre-Junior, Junior y Adulto				
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	230 cm	250 cm	260 cm
Twimyo Dollyo Chagi	Salto en Alto Patada Circular	210 cm	230 cm	240 cm
Twimyo Bandae Dollyo Chagi	Salto en Alto Patada Giro Talón	190 cm	210 cm	220 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	Salto en Alto Patada Lateral giro 360 grados	190 cm	210 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	120 cm	130 cm	140 cm
FEMENINO – Pre-Junior, Junior y Adulto				
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	200 cm	220 cm	230 cm
Twimyo Dollyo Chagi	Salto en Alto Patada Circular	180 cm	200 cm	210 cm
Twimyo Bandae Dollyo Chagi	Salto en Alto Patada Giro Talón	170 cm	180 cm	190 cm
Twio Dolmyo Yop Cha Jirugi	Salto en Alto Patada Lateral giro 360 grados	170 cm	180 cm	190 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	100 cm	110 cm	120 cm

COPA DEL MUNDO – TÉCNICAS ESPECIALES - ALTURA DE LAS PLACAS			
COREANO	ESPAÑOL	ALTURAS MASCULINO	ALTURAS FEMENINO
Pre-Junior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	230 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	120 cm	100 cm
Junior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	250 cm	220 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	130 cm	110 cm
Adult			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	260 cm	230 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	140 cm	120 cm
Senior			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	250 cm	210 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	120 cm	90 cm
Veterans			
Twimyo Nopi Ap Cha Busigi	Salto en Alto Patada Frontal	240 cm	200 cm
Twio Nomo Yop Chagi	Salto en Largo Patada lateral por encima de una valla	110 cm	80 cm

Notas Generales

- La máquina debe poder indicar tanto si la placa está completamente desplazada (giro de 90°) como si está medio desplazada (45°). La máquina debe estar ubicada de la misma manera para cada competidor.
- Los competidores no pueden añadir peso a la máquina en ningún momento.
- Los competidores no pueden tocar la placa ni la máquina en ningún momento.
- El árbitro determinará si la máquina está correctamente colocada y estabilizada; a partir de este momento, NO se permite ningún ajuste en la ubicación ni en la estabilidad de la máquina.
- El Comité del Torneo establecerá la altura para cada técnica.

6.2.1. Descripción general del procedimiento de técnica especial

6.2.1.1. A - AJUSTE:

NO TOQUE LA PLACA, LAS MÁQUINAS NI LOS OBSTÁCULOS.

6.2.1.1.1. Este paso es SOLO PARA TWIO NOMO YOP CHAGI "SALTO EN LARGO PATADA LATERAL VOLADORA SOBRE UNA VALLA".

6.2.1.1.2. NO SE PERMITEN AJUSTES en otras técnicas.

6.2.1.1.3. La Placa no puede ajustarse de su posición horizontal oficial (izquierda, derecha, adelante, atrás) sobre el ring.

6.2.1.1.4. Indique al árbitro si la placa del Twio Nomo Yop Chagi "SALTO EN LARGO PATADA LATERAL VOLADORA SOBRE UNA VALLA". debe ajustarse en posición vertical (altura), de modo que el borde inferior de la placa no pueda quedar por debajo de la altura de la valla.

6.2.1.1.5. Indique al árbitro si es necesario ajustar la distancia de la valla Twio Nomo Yop Chagi "SALTO EN LARGO PATADA LATERAL VOLADORA SOBRE UNA VALLA" desde la placa objetivo.

6.2.1.2. M - MEDICIÓN:

6.2.1.2.1. Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (señalando que están listos).

6.2.1.2.2. Realizar una (1) medición obligatoria de distancia

* **Para Técnicas Especiales:** Una medición se define como dar al menos un (1) paso deliberado hacia el objetivo.

6.2.1.2.3. Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente antes de la rotura)

6.2.1.3. E - EJECUTAR:

6.2.1.3.1. Romper placa

6.2.1.3.2. Realizar una (1) Posición en Guardia de Antebrazos (inmediatamente después de la rotura)

A7. Apéndice 7 – Glosario de términos

Este apéndice ha sido eliminado. El contenido anterior se ha incluido en la nueva sección titulada «Glosario de términos», ubicada al final de estas reglas.

A8. Apéndice 8 – Equipos aprobados



Consulte el **Artículo T7** del Reglamento Oficial de Competencias de la ITF para obtener una lista del equipo oficialmente aprobado necesario para su uso en competición.

TODO EL EQUIPO DEBE ser un modelo oficialmente aprobado por un fabricante autorizado por la Junta Directiva de la ITF. Ninguna otra marca o modelo de equipo de seguridad está actualmente aprobado o permitido para su uso en eventos autorizados por la ITF.

Artículo T7 de las Reglas Oficiales de Competencia ITF

8.1. T 7. EQUIPO DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN

8.1.1. Los competidores **deben** usar:

8.1.1.1. Equipo de seguridad para manos y pies de color rojo o azul.

8.1.1.2. Los inguinales deben usarse dentro del pantalón del Dobok (solo para hombres).

8.1.1.3. Casco de color rojo o azul.

8.1.1.4. Protectores bucales transparentes.

8.1.2. El equipo de seguridad debe ser de un tipo aprobado y certificado por la Junta Directiva. El equipo aprobado se indicará en la carta de invitación oficial del Evento Mundial y en el sitio web de la ITF.

8.1.3. Los competidores **pueden** usar, **opcionalmente**, lo siguiente:

8.1.4. Tibiales.

8.1.5. Petos (solo para mujeres), que deben usarse dentro de la chaqueta del Dobok.

8.1.6. Todo el equipo aprobado debe ser de material elástico con acolchado de esponja o goma, y no debe contener metal, hueso ni plástico duro (excepto ingle y peto). Se prohíbe el uso de cierres con cremallera, cordones o corchetes.

8.1.7. No se podrá usar ningún otro equipo de protección o seguridad, salvo en circunstancias especiales y con la aprobación del Comité del Torneo.

8.1.8. Se permitirán cintas y vendajes blandos, sin acolchado, para aliviar temporalmente una lesión, siempre que NO proporcionen protección que pueda dar al usuario una ventaja sobre el oponente. No se podrán usar cierres de plástico duro ni metálicos para asegurar las cintas. Las cintas deben ser de color piel o blancas. No se permitirán cintas multicolores.

8.1.9. No se podrán usar joyas, relojes ni otros adornos.

8.1.10. El cabello se podrá sujetar únicamente con un material elástico suave; no se permiten pinzas ni pasadores.

A9. Apéndice 9 – Salud y seguridad

Las siguientes políticas y procedimientos **DEBEN** cumplirse durante los eventos de la Copa Mundial y los Campeonatos Mundiales de la ITF. Estos procedimientos se han adoptado para brindar la mejor atención y protección posibles a todos nuestros miembros, entrenadores, competidores y oficiales; por lo tanto, se aplican por igual a todos los miembros, sin excepción.

9.1. **GUANTES PARA EXAMEN MÉDICO - ENTRENADORES**

9.1.1. Todos los entrenadores **DEBEN** llevar guantes para examen médico en todo momento mientras estén en el ringside. Los entrenadores **DEBEN** usar guantes en ambas manos siempre que manejen fluidos corporales.

(Se permiten guantes de silicona, nitrilo, neopreno, látex u otros similares. Estos pueden ser sin polvo para entrenadores/competidores con alergias).

9.1.2. Los entrenadores **DEBEN** traer sus propios guantes. El anfitrión del torneo, el comité del torneo o los miembros del equipo médico **NO** proporcionarán guantes.

9.2. **GUANTES PARA EXAMEN MÉDICO - ÁRBITROS (ÁRBITROS Y REVISIÓN DE EQUIPO)**

9.2.1. Los árbitros **PUEDEN OPTAR** por usar guantes para examen médico en ambas manos mientras realizan sus tareas en el ring o en el ringside. (Se permiten guantes médicos de silicona, nitrilo, neopreno, látex u otros similares. Estos pueden estar sin polvo para los árbitros con alergias).

9.2.2. Verificación de Equipo: Los árbitros **DEBEN** usar guantes médicos en ambas manos mientras realizan sus tareas en el ring o en ringside.

9.2.3. El Organizador del Torneo debe proporcionar guantes adecuados en cada mesa de ring para uso de los árbitros. Estos guantes **NO DEBEN** entregarse ni proporcionarse a los entrenadores en ningún momento.

9.3. **ATENCIÓN MÉDICA EN RINGSIDE**

9.3.1. Solo el/los Médico(s) de Torneo Aprobados por la ITF y/o su personal médico designado pueden estar en ringside y/o atender a los atletas durante la competición o en el área de competición.

9.3.2. El/Los Médico(s) de Torneo Aprobado(s) por la ITF y/o su personal médico designado tendrán la última palabra sobre la atención médica y/o cualquier decisión relativa a la participación continua de un atleta mientras se encuentre en el área de competición.

9.3.2.1. Cualquier competidor o entrenador que incumpla o se niegue a acatar las decisiones del Médico Aprobado por la ITF sobre la continuación será inmediatamente descalificado de la competición y expulsado del área de competición.

9.3.3. Los Médicos de Competidores/Equipos solo podrán atender a los competidores fuera del área de competición.

9.4. **FLUIDOS CORPORALES**

9.4.1. En cada ring debe haber aerosol antibacteriano y toallas de papel desechables para limpiar sangre/fluidos corporales. (No se recomiendan las toallitas antibacterianas, ya que podrían usarse por error en los atletas).

9.4.2. Los entrenadores son responsables de limpiar/desinfectar cualquier sangre/fluido corporal de sus competidores del área de competición, equipo contaminado o cualquier otro artículo.

9.4.3. El Árbitro Central indicará a los entrenadores la necesidad y el momento oportuno para entrar al ring y limpiar/desinfectar las superficies contaminadas.

9.4.4. Los entrenadores deberán cumplir inmediatamente con las instrucciones del Árbitro Central en materia de salud y seguridad. Discutir, retrasar o negarse a cumplir con estas instrucciones resultará en la destitución inmediata del entrenador y la revocación permanente de su credencial.

9.4.5. Los árbitros, el Comité del Torneo, el Comité de Árbitros y los miembros del Comité de Tecnología tienen prohibido limpiar fluidos corporales en cualquier momento durante la competición.

9.5. ROPA/EQUIPO CONTAMINADO

9.5.1. Los competidores con exceso de sangre/fluidos corporales en su vestimenta deberán quitarse y reemplazar la ropa sucia a discreción del árbitro. Si se les indica que reemplacen una prenda, el competidor deberá completar el cambio dentro del plazo asignado de tres (3) minutos.

9.5.2. Los competidores con exceso de sangre o fluidos corporales en la piel o el equipo de seguridad deberán limpiar y desinfectar dichos artículos a discreción del árbitro. Si se les indica que reemplacen un artículo, el competidor deberá completar el cambio dentro del plazo asignado de tres (3) minutos.

9.5.3. La ropa o el equipo contaminados no deben colocarse en el suelo, la silla del entrenador, el área de competición ni en ninguna otra área o superficie relacionada con la competición.

9.5.4. Los artículos contaminados deben colocarse en una bolsa de plástico adecuada y sellarse para minimizar la posibilidad de contaminación cruzada o transmisión a otras superficies.

9.5.5. Los entrenadores **DEBEN** retirar todos los artículos contaminados del recinto del torneo lo antes posible y descontaminarlos o desecharlos adecuadamente.

Nota:¹ Guantes de látex: Los entrenadores deben tener mucho cuidado y precaución al usar guantes médicos de látex, ya que las alergias al látex son muy comunes y pueden ser muy graves. Los entrenadores deben considerar cuidadosamente su propia salud, así como la de cada uno de sus atletas y otras personas con las que puedan entrar en contacto. Debido a la posibilidad de una reacción alérgica, NO SE RECOMIENDAN los guantes de látex.

A10. **Apéndice 10 – Procedimientos de pesaje**

De acuerdo con el Artículo T 21 de las Reglas Oficiales de Competición de la ITF, **TODOS LOS COMPETIDORES deben asistir al registro oficial en el lugar de pesaje** y cumplir con las siguientes reglas y procedimientos para la verificación de peso.

10.1. NOTAS GENERALES

10.1.1. **Todos los atletas de TODAS las categorías de peso que compitan en Lucha Individual** deben presentarse y subirse a la báscula para la verificación oficial de peso.

10.1.2. Para que un atleta pueda competir, su peso verificado DEBE estar dentro de los límites mínimos y máximos prescritos.

El peso máximo es:

Para la categoría en la que está registrado oficialmente o en la que se fusionó, más 500 g de factor de vestimenta.

El peso mínimo es:

Para la categoría en la que está registrado oficialmente o en la que se fusionó, menos 4 kg de bajo peso permitido, más 500 g de factor de vestimenta.

Por ejemplo: Si la categoría de peso es superior a 50 kg y alcanza los 55 kg, el peso mínimo es de 46,55 kg ($50 - 4 + 0,5 = 46,5$; por lo tanto, 46,55 es superior a 46,5) y el peso máximo es de 55,5 kg ($55 + 0,5 = 55,5$).

10.1.2.1. Consulte el Anexo 2 oficial para conocer las categorías de peso oficiales.

10.1.3. La verificación de peso solo sirve para confirmar el peso registrado del competidor.

10.1.3.1. Es responsabilidad del atleta asegurarse de que su peso cumpla con los criterios mínimos y máximos establecidos para su división registrada.

10.1.3.2. **¡NO SE PERMITIRÁN CAMBIOS DE DIVISIÓN!**

10.1.3.2.1. No se permite que los atletas cambien de categoría de peso a la que se inscribieron originalmente o a la que se fusionaron.

10.1.4. Todos los atletas que compiten en Combate Individual tienen derecho a una (1) verificación de peso oficial.

10.1.5. Un (1) entrenador y, **si es necesario, un traductor por país, deben estar presentes** durante los procedimientos de verificación de peso de su país.

10.1.6. Si un atleta no alcanza el peso mínimo/máximo para su división registrada o fusionada, se le permitirá una (1) oportunidad adicional para verificar su peso.

10.1.6.1. Los competidores que no alcancen su peso durante la primera verificación de peso tendrán una (1) hora para regresar y presentarse a la segunda y última verificación de peso.

10.1.6.2. Se podrán realizar segundas verificaciones antes, a discreción y con el consentimiento del Comité de Torneos de la ITF, y de conformidad con el Procedimiento 5.a.

10.1.7. Si, en la segunda verificación de peso, un atleta no alcanza el peso mínimo/máximo prescrito para su división registrada o fusionada, será descalificado del evento, sin reembolso del dinero pagado.

10.2. PROCEDIMIENTO

10.2.1. Un (1) entrenador del país y, de ser necesario, un traductor, se presentarán en el centro de verificación de peso con los siguientes documentos:

10.2.1.1. Tarjeta de identificación del competidor para cada atleta

10.2.1.2. Pasaporte del competidor

10.2.1.3. Declaración de consentimiento y formulario de protección de datos

10.2.2. El personal de verificación de peso confirmará el nombre y la categoría de competencia de cada atleta.

10.2.3. Se le pedirá al atleta que se suba a la báscula.

10.2.3.1. No subirse a la báscula antes de que se le solicite.

10.2.4. El verificador indicará el peso y lo indicará en el manifiesto oficial de verificación de peso.

10.2.5. El verificador indicará si el atleta ha cumplido con los criterios mínimos/máximos para su división registrada o fusionada.

10.2.5.1. En caso de que un atleta no alcance el peso mínimo/máximo para su división registrada o fusionada, se le solicitará que regrese dentro de una (1) hora para su segunda verificación.

10.2.5.2. Cualquier atleta que requiera una segunda verificación de peso y no se presente ante el personal de verificación dentro del plazo de una (1) hora asignado, será descalificado del evento sin reembolso del dinero pagado.

10.2.5.2.1. No habrá tolerancia dentro del horario establecido.

NO PIERDA SU TURNO ASIGNADO.

10.2.6. El atleta se bajará de la báscula y abandonará el área de pesaje.

10.2.7. En aras del tiempo y la equidad, **TODOS los ATLETAS** de un país deben estar preparados para subir a la báscula inmediatamente cuando se les solicite.

10.2.7.1. Por favor, prepárese para su propio pesaje, ya que el resto de su equipo está siendo verificado.

10.2.7.2. Quítese los zapatos y el exceso de ropa antes de acercarse a la báscula.

10.3. VESTIMENTA REQUERIDA

10.3.1. Los competidores **DEBEN** usar los siguientes artículos:

10.3.1.1. Pantalones Dobok Oficiales Aprobados por la ITF

10.3.1.2. Camiseta o Polo

10.3.2. Factor de Vestimenta: **+500 gramos**

10.3.2.1. **NOTA:** El factor de vestimenta se utiliza como medida estándar para compensar cualquier variación en el peso del competidor debido a la vestimenta requerida.

10.3.2.2. El factor de vestimenta **NO ES UNA TOLERANCIA** y **SOLO** permite variaciones en el peso de la vestimenta.

10.3.3. **Está prohibido quitarse cualquier prenda de vestir requerida para intentar bajar el peso.**

10.3.4. Está prohibido usar prendas o accesorios adicionales, o subir cualquier artículo a la báscula para intentar subir el peso.

10.4. **CONSIDERACIONES**

10.4.1. Solo se permite la presencia de un (1) entrenador y un atleta a la vez cerca de la báscula.

10.4.1.1. Todos los demás competidores, entrenadores, padres y personal de apoyo deben esperar al menos a tres (3) metros de la báscula en todo momento.

10.4.2. El personal de pesaje determinará oficialmente el peso. Esta determinación se considera correcta y definitiva.

10.4.3. Las básculas de las instalaciones de pesaje se consideran precisas y definitivas.

10.4.4. **No se tolerarán faltas de respeto**, discusiones, conductas inapropiadas ni malos comportamientos. Se pedirá a los infractores que abandonen las instalaciones de pesaje y perderán la oportunidad de pesarse.

10.4.5. Está **prohibido** utilizar las básculas oficiales para la verificación previa. Solo en caso de que un atleta no alcance el peso mínimo/máximo para su división registrada o fusionada, podrá usar la báscula oficial para un máximo de una (1) verificación previa, antes de realizar la segunda verificación de peso.

10.5. **EQUIPO REQUERIDO**

10.5.1. Una (1) Zona de Pesaje, compuesta por un mínimo de dos (2) Estaciones de Pesaje.

10.5.1.1. Dimensiones mínimas: 4 m x 4 m.

10.5.1.2. Dos (2) Mesas Rectangulares Largas (1 por Estación de Pesaje).

10.5.1.3. Cuatro (4) Sillas (2 por Estación de Pesaje).

10.5.2. **Dos (2) Básculas Calibradas:** una ubicada en cada Estación de Pesaje.

A11. Apéndice 11 – Ajustes a las Reglas Oficiales de Competición de la ITF para Torneos Electrónicos

11.1.1. Los **ajustes** a las Reglas Oficiales de Competición de la ITF para Torneos Electrónicos se dividen en tres categorías:

11.1.1.1. Reglas que provocarán el reinicio del vídeo del competidor.

11.1.1.1. Si el Comité de Torneo, Árbitros e Informática (TUIC) reinicia un vídeo, el competidor podrá subir uno nuevo hasta la fecha límite publicada para la subida de vídeos.

11.1.1.2. Reglas que supondrán la deducción de puntos del competidor.

11.1.1.3. Reglas administrativas que no afectan a la puntuación del competidor.

11.1.2. Todas las excepciones o ajustes a las reglas (entre otros, los criterios de rechazo, deducción de puntos o ausencia de influencia) se publicarán a través de los siguientes medios:

11.1.2.1. Publicado en el sitio web oficial del evento Sportdata

11.1.2.2. Publicado en la documentación del evento

11.1.2.3. Anunciado durante las reuniones de entrenadores

11.1.2.4. Todas las reglas, aclaraciones, modificaciones u otras disposiciones anunciadas durante las reuniones de entrenadores se consideran válidas, vigentes y de obligado cumplimiento.

11.2. REGLAS QUE HARÁN QUE EL VIDEO DEL COMPETIDOR SE REINICIE

Si el Comité de Torneo, Árbitros e Informática (TUIC) decide reiniciar un video, el competidor podrá subir uno nuevo hasta la fecha límite publicada para la subida de videos.

11.2.1. Los competidores o equipos deben crear y subir un video válido, mostrando claramente el código de match correcto, para cada ronda correspondiente de la competencia.

Nota: El sistema Sportdata generará un código de match (creado por Sportdata y publicado en su sitio web) para cada ronda del sorteo de la competencia.

11.2.2. Los videos deben subirse dentro de los parámetros de fecha y hora indicados para el evento.

11.2.3. El procedimiento oficial para crear y subir un video para la Forma Individual es el siguiente:

11.2.3.1. El PRIMER FOTOGRAMA del video DEBE comenzar con un primer plano del competidor, mostrando claramente el código de match correcto.

11.2.3.1.1. La vista de cerca debe mostrar claramente la cabeza y los hombros del competidor.

11.2.3.1.2. El código de competencia DEBE ser legible (sin reflejos en la pantalla de ningún dispositivo móvil).

11.2.3.2. El competidor DEBE:

11.2.3.2.1. Dejar a un lado el código de competencia sin abandonar el video.

11.2.3.2.2. Ir directamente a su punto de partida.

11.2.3.2.3. Realizar un saludo correcto.

11.2.3.2.4. Realizar la posición preparatoria (Junbi) requerida para su forma.

11.2.3.2.5. Comenzar la forma inmediatamente (sin demora) y SIN ninguna orden.

11.2.3.2.6. Terminar la forma, volver a la posición preparatoria adecuada y luego relajarse.

11.2.3.2.6.1. En caso de competencia con 2 formas, continuar con el punto b-7.

11.2.3.2.6.2. En caso de competición con 1 forma, continuar con el punto d-4.

11.2.3.2.7. Los competidores tienen un MÁXIMO de 10 segundos de descanso/preparación entre las dos (2) formas.

11.2.3.2.7.1. El tiempo de descanso comienza en el momento en que el competidor se relaja tras adoptar la postura de preparación final al final de la primera forma y finaliza cuando el competidor comienza la postura de preparación para el inicio de la segunda forma.

11.2.3.3. El competidor **PUED**E cambiar la posición de inicio de la segunda forma durante estos 10 segundos.

11.2.3.4. El competidor **DEBE**:

11.2.3.4.1. Realizar la posición preparatoria requerida para su segunda forma.

11.2.3.4.2. Comenzar la forma inmediatamente (sin demora) y SIN ninguna orden.

11.2.3.4.3. Finalizar la forma, volver a la posición de preparación adecuada y luego relajarse.

11.2.3.4.4. Realizar un saludo correcto.

11.2.3.5. El video debe detenerse inmediatamente después del saludo.

11.2.3.6. No se permiten órdenes, indicaciones ni consejos del entrenador durante todo el video.

11.2.4. El procedimiento oficial para crear y subir un video para Formas de Equipo y Combate Preestablecido es el siguiente:

11.2.4.1. El PRIMER FOTOGRAMA del video DEBE comenzar con todos los miembros del equipo en el lugar, ubicados en el lugar donde comenzarán su forma.

11.2.4.1.1. No se permite entrar, salir ni cambiar de posición.

11.2.4.1.2. Un miembro del equipo debe colocarse directamente frente a la cámara, mostrando el código de combate correcto.

11.2.4.1.3. La vista de cerca debe mostrar claramente la cabeza y los hombros del competidor.

11.2.4.1.4. El código de competencia **DEBE** ser legible (sin reflejos en la pantalla de ningún dispositivo móvil).

11.2.4.1.5. Todos los demás miembros del equipo **DEBEN** estar visibles en sus posiciones de salida y no moverse.

11.2.4.2. El miembro del equipo que muestre el código de competencia **DEBE**:

11.2.4.2.1. Dejar a un lado el código de competencia sin abandonar el video.

11.2.4.2.2. Dirigirse directamente a su punto de inicio, donde todo el equipo espera en sus posiciones de inicio para la primera forma.

11.2.4.3. Todos los miembros del equipo **DEBEN** saludar juntos correctamente.

11.2.4.3.1. Los miembros del equipo pueden girar en su lugar para mirar a la cámara y realizar el saludo requerido.

11.2.4.3.2. Los miembros del equipo **NO PUEDEN** cambiar de ubicación ni de posición antes del inicio de la forma.

11.2.4.3.3. Los miembros del equipo **DEBEN** realizar la posición preparatoria requerida para su forma.

11.2.4.3.4. El equipo **DEBE** comenzar la forma inmediatamente (sin demora) y solo con la

orden dada por el líder/miembro del equipo.

11.2.4.3.5. Finalizar la formación, volver a la posición preparatoria adecuada y luego relajarse.

11.2.4.3.5.1. En caso de competición con 2 formas, continuar con el punto b-7.

11.2.4.3.5.2. En caso de competición con 1 forma, continuar con el punto d-4.

11.2.4.3.5.3. En caso de combate preestablecido, continuar con el punto d-4.

11.2.4.3.6. Los equipos tienen un **MÁXIMO de 15 segundos** de descanso/preparación entre las dos (2) series.

11.2.4.3.6.1. El tiempo de descanso comienza en el momento en que el equipo se relaja tras adoptar la postura de preparación final al final de la primera forma y finaliza cuando el equipo comienza la postura de preparación para el inicio de la segunda forma.

11.2.4.4. El equipo **PUEDE** cambiar la ubicación de la posición inicial de la segunda forma durante estos 15 segundos.

11.2.4.5. El equipo **DEBE**:

11.2.4.5.1. Realizar la posición preparatoria requerida para su segunda forma.

11.2.4.5.2. Comenzar la forma inmediatamente (sin demora) y solo con la orden del líder/miembro del equipo.

11.2.4.5.3. Finalizar la forma, volver a la posición preparatoria adecuada y relajarse.

11.2.4.5.4. Realizar un saludo correcto.

11.2.4.5.4.1. Los miembros del equipo pueden girar en su posición para mirar a la cámara y realizar el saludo requerido.

11.2.4.5.4.2. Los miembros del equipo **NO PUEDEN** moverse ni cambiar de posición antes de que finalice el protocolo de saludo.

11.2.4.6. El video debe detenerse inmediatamente después del saludo.

11.2.4.6.1. **TODAS** las órdenes para hacer un saludo, decir el nombre de la forma y dar instrucciones (Junbi, Sijak, Goman, Baro) **DEBEN** ser dadas por un líder/miembro del equipo.

11.2.4.6.2. No se permite que el entrenador dé órdenes, instrucciones ni consejos durante todo el video.

11.2.5. **Criterios adicionales para la configuración de la cámara y la posición del competidor/equipo.**

11.2.5.1. El video **NO PUEDE** tener interrupciones, ediciones, inclusiones ni cortes de ningún tipo.

11.2.5.2. Los competidores deben estar de frente a la cámara al comenzar su presentación en la forma individual.

11.2.5.3. La cámara de video debe permanecer fija en un punto y no puede moverse lateralmente.

11.2.5.3.1. Se permite hacer zoom o rotar (vista del árbitro) en el punto.

11.2.5.3.2. Si la cámara no tiene zoom, se permite moverse hacia adelante y hacia atrás para simular el zoom.

11.2.5.3.3. No se permite mover la cámara lateralmente durante ninguna forma.

11.2.6. **Sede o Área de Actuación**

11.2.6.1. En caso de que no sea posible grabar un video en un pabellón deportivo, este podrá realizarse en cualquier otro lugar apropiado. El Comité de Torneo, Árbitros e Informática (TUIC) se reserva el derecho de determinar si el lugar de la actuación es apropiado.

11.2.6.2. Los carteles o la señalización que se muestren en el video no deben ser cuestionables. El

TUIC se reserva el derecho de determinar su grado de idoneidad. (Véase las reglas b-v)

11.2.7. Código de Vestimenta del Competidor

Debe cumplirse el código de vestimenta oficial, tal como se describe en los Artículos T6 y T7 de las Reglas Oficiales de Competencia de la ITF. Además, se han aprobado y adoptado las siguientes enmiendas al Artículo T7:

11.2.7.1. Todos los atletas pueden usar cubiertas para la cabeza, el cuero cabelludo y el cuello. Las prendas que cubran la cabeza, el cuero cabelludo y el cuello deben ser de color blanco liso, estar hechas de un material suave o elástico y no contener materiales duros, metales, agarraderas ni deslizaderas.

11.2.7.2. Las bandas o sujetadores para el cabello pueden ser de cualquier color, pero deben ser de un material suave o elástico y no contener materiales duros, metales, agarraderas ni deslizaderas.

11.2.7.3. La ropa interior debe ser de un material suave o elástico únicamente y puede usarse debajo del Dobok del competidor (debajo de la parte superior o los pantalones). La ropa interior debe ser de color blanco liso, estar hecha de una sola capa de material suave o elástico y no debe proporcionar protección ni soporte adicional contra impactos ni contener materiales duros, metales, agarraderas ni deslizaderas.

La ropa interior no debe sobrepasar la parte distal de la muñeca ni del tobillo. Las mujeres **DEBEN** usar una camiseta blanca o ropa interior blanca debajo de la parte superior del Dobok.

11.3. REGLAS QUE RESULTARÁN EN REDUCCIÓN DE PUNTOS

11.3.1. Los competidores **DEBEN** marcar visiblemente el punto de inicio de su patrón en el suelo. No marcar visiblemente el punto de inicio resultará en una deducción de 0.2 puntos.

11.3.2. Si los árbitros no ven claramente que el competidor ha regresado al punto de inicio, a una distancia de un hombro, se reducirán 0.2 puntos.

11.3.3. La imagen del competidor **DEBE** ocupar siempre un **MÍNIMO del 25%** de la altura de la pantalla. Si la preparación, la ejecución o la herramienta no se pueden reconocer debido a la mala calidad o el tamaño de la imagen, se deducirán 0.2 puntos por cada omisión.

11.3.4. Si el pie o la herramienta de un competidor queda fuera del encuadre de la imagen, se deducirán 0.2 puntos por cada ocurrencia.

11.3.5. Si un competidor o equipo realiza su forma o secuencia de lucha preestablecida en cualquier superficie (por ejemplo, césped, obstáculos, etc.) que dificulte a los árbitros ver y determinar la correcta formación de la herramienta o la colocación del pie/mano, se deducirán 0.2 puntos por cada ocurrencia. (Véase la regla a-vi)

11.4. REGLAS ADMINISTRATIVAS QUE NO TIENEN IMPACTO EN LA PUNTAJE DEL COMPETIDOR

Si la grabación de video es demasiado larga, es posible que se distorsione o se interrumpa durante la transmisión. Esto podría parecer una pausa o interrupción para los árbitros. Se recomienda un tamaño de archivo total no superior a 200 MB.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acción previa.

Para una rotura de potencia o una técnica especial: un (1) movimiento hacia atrás, único y continuo, realizado inmediatamente antes del intento de rotura.

Advertencia:

Penalización impuesta a un competidor por una infracción menor de las reglas. La acumulación de tres (3) Advertencias resulta en la deducción automática de un (1) punto de la puntuación del competidor. (Nota: Estas deducciones de puntos no se consideran faltas y, por lo tanto, no resultan en una descalificación).

Agarrar:

Agarrar, sujetar o retener cualquier parte del cuerpo del oponente durante cualquier período de tiempo. Agarrar es una violación de las reglas y resultará en una falta.

Agregar un Movimiento.

En las Formas, cuando un competidor/equipo realiza más movimientos de los requeridos por las instrucciones técnicas de la forma, se considera que ha añadido un movimiento. Esto resultará en una puntuación total de cero (0).

Árbitro de Esquina:

Los oficiales que califican el desempeño de los competidores durante un combate. Los oficiales de esquina son responsables ante el árbitro y reciben sus instrucciones, quien a su vez es responsable ante el presidente del jurado del concejo de ring asignado y recibe sus instrucciones.

Árbitro Central:

El Oficial asignado a un Concejo de Ring específico y encargado del funcionamiento justo y profesional de las competiciones celebradas en un ring específico. Como tal, está a cargo del comportamiento y las acciones de los competidores durante un match, así como de la administración de las sanciones por infracciones de las reglas. Los árbitros son responsables ante el Presidente del Jurado de su Consejo de Ring asignado y siguen sus instrucciones.

Caída:

Cuando cualquier parte del cuerpo del competidor (excepto los pies) entra en contacto, durante cualquier periodo de tiempo, con la superficie del ring.

Chong:	<p>El competidor "Azul".</p> <p>El competidor cuyo nombre aparece en la segunda posición (inferior) de la llave de la competición, que se coloca en el lado izquierdo (I) del ring (a la izquierda del centro mirando hacia el frente de la Mesa del Jurado) cuando está listo para competir.</p>
Cinturón:	<p>Símbolo de rango, usado como parte del uniforme oficial de los practicantes de Taekwondo I.T.F. El cinturón debe usarse envuelto una vez alrededor de la cintura y anudado al frente. El cinturón debe indicar fielmente el rango obtenido por el usuario, mediante color y/o franja, y (para competidores cinturón negro) mediante números romanos correspondientes a su grado obtenido. (Consultar el Apéndice 2 – Ropa Aprobada).</p>
Comité TUIC.	<p>El comité de miembros que supervisa y administra el funcionamiento del torneo. El TUIC es responsable de la programación de los rings y las competiciones, la gestión y supervisión de los oficiales, la investigación y resolución de las protestas, y todos los demás asuntos del torneo. El Comité TUIC es la máxima autoridad del torneo, con jurisdicción sobre todos los asuntos y, como tal, sus decisiones son definitivas y vinculantes.</p>
Competidor:	<p>Un miembro registrado de una organización afiliada a la I.T.F. Los competidores deben estar en regla y haber obtenido y recibido una acreditación oficial de la I.T.F. Certificado de Grado, verificado mediante la Tarjeta de Identificación de Cinturón Negro ITF y el Número de Certificado de Grado.</p>
Concejo del Ring	<p>Los ocho (8) oficiales asignados a un ring para administrar, dirigir, y calificar el desempeño de los competidores. El concejo de ring está compuesto por un (1) presidente del jurado, un (1) miembro del jurado, un (1) árbitro de TI, un (1) árbitro central y cuatro (4) árbitros de esquina.</p>
Conducta Antideportiva:	<p>Incluye cualquier acción del competidor que muestre falta de respeto, incumplimiento de instrucciones u otros comportamientos inaceptables hacia el árbitro, otros competidores u oficiales, incluyendo, entre otros: incumplimiento o negativa a seguir las instrucciones del árbitro, abandono intencional del ring/manipulación del tiempo, comportamiento/lenguaje inapropiado, etc.</p>

Conmoción cerebral:

Una lesión cerebral o traumatismo craneoencefálico (TCE) grave resultante de una sacudida repentina del cerebro o la médula espinal, generalmente causada por un golpe o una caída, que puede provocar un fuerte dolor de cabeza, alteración del estado de alerta o pérdida del conocimiento. Una conmoción cerebral interfiere temporalmente con el funcionamiento del cerebro y puede afectar la memoria, el juicio, los reflejos, el habla, el equilibrio, la coordinación y los patrones de sueño.

Contacto Excesivo.

Cualquier contacto interpersonal durante una competición de sparring, intencional o no, cometido en grave violación de las reglas, que tenga la intención o pueda causar lesiones al oponente; que se ejecute de forma insegura, descontrolada, irrespetuosa o antideportiva. Estas acciones pueden o no haber causado lesiones y/o ser resultado de Responsabilidad Negativa. Esto constituye una infracción grave de las reglas que conlleva la descalificación del infractor.

Contacto Fuerte:

Cualquier contacto interpersonal administrado con emoción, agresión, mala intención y/o pérdida de control, o cualquier técnica que se ejecute sin intentar controlar o retraer el objeto de ataque, y/o que provoque que el cuerpo del oponente (cabeza o torso) se desplace más de lo aceptable para la situación. Esta infracción de las reglas resulta en una falta.

Contacto Ligero.

Cualquier contacto interpersonal durante una competencia de sparring, intencional o no, que se ejecuta con cuidado, control y comportamiento deportivo, con el intento de controlar y retraer la herramienta de ataque, y que no resulte en un desplazamiento excesivo del cuerpo del oponente (cabeza o torso). Este contacto se considera aceptable y no resulta en una advertencia ni en la imposición de una falta. Este nivel de contacto no tiene la intención ni es probable que cause daño o perjuicio al oponente.

Cuadrilátero/Ring

El área de juego de competición real, revestida con colchonetas de seguridad de espuma adecuadas de un (1) color sólido, rodeada por un perímetro de un (1) metro de colchonetas de un color opuesto.

Cubierta de la Cabeza/Cuello:

Todos los competidores pueden usar cubiertas para la cabeza y/o el cuello. Deben ser de color blanco sólido, estar hechas de un material suave y/o elástico y no deben contener materiales duros, metal, empuñaduras ni deslizadores.

Para las divisiones de lucha, todas las cubiertas para la cabeza deben ajustarse completamente dentro del casco de seguridad, y las cubiertas para el cuello deben ajustarse y permanecer dentro de los límites de la chaqueta del Dobok.

Decisión Médica:

La decisión o declaración final del Personal Médico Cualificado del torneo con respecto al tratamiento de lesiones y/o la capacidad posterior de un competidor para continuar en la competición, ya sea de inmediato o en un futuro próximo.

La decisión del Personal Médico Cualificado del torneo es definitiva e irrefutable; por lo tanto, debe ser respetada y acatada por todas las personas* (es decir, competidor, entrenador, oficiales, familia). Cualquier persona que insista en contravenir la Decisión Médica será inmediatamente descalificada del torneo y sujeta a futuras Medidas Administrativas.

***NOTA:** El TUIC se reserva el derecho de anular una Decisión Médica e impedir que un atleta regrese a la competición si, en su opinión, existe un riesgo continuo para el competidor, el oponente, la ética de la competición u otra preocupación similar. Sin embargo, el TUIC no puede anular una Decisión Médica y permitir que un competidor continúe en contra del consejo médico.

Deducción de puntos.

El resultado de que un competidor haya recibido tres (3) advertencias por infracciones menores de las reglas. (Las deducciones de puntos no son lo mismo que las faltas y, por lo tanto, la acumulación de tres (3) deducciones de puntos no resulta en una descalificación).

Delegado:

Persona con autoridad administrativa o especial asignada en nombre de una escuela u organización miembro, quien está facultado para tomar decisiones y acciones en nombre de los miembros de la escuela/organización

Descalificación:

La prohibición de que un competidor continúe en un combate debido a acciones, palabras o comportamientos prohibidos o antideportivos. Un competidor descalificado no puede ganar un combate; sin embargo, aún puede competir en cualquier otro combate para el que sea elegible. Dependiendo del tipo y la gravedad de la infracción, un competidor puede ser descalificado de un combate, un evento o una competencia completa. Los competidores descalificados aún pueden recibir cualquier premio que hayan obtenido hasta el momento de la descalificación, inclusive.

Dobok. Uniforme oficial de los practicantes de Taekwon-Do de la ITF. Consiste en una chaqueta y un pantalón, con el escudo y el logotipo de la ITF correspondientes, fabricado por uno de los Proveedores Oficiales de la ITF. (Consulte el Apéndice 2: Ropa Aprobada).

Empujar: El uso intencional de cualquier parte del cuerpo para ejercer fuerza sobre el oponente, con la intención de desequilibrarlo o reubicarlo, y sin la ejecución de una técnica legal destinada a sumar un punto.

Entrenador: El representante oficial de un atleta con una edad mínima de 18 años, registrado y acreditado por el Comité de Torneo e Informática. Solo un entrenador registrado, o un competidor registrado que actúe como entrenador, podrá estar en la pista de competición, representar a un atleta o presentar una protesta.

Los entrenadores deben llevar la indumentaria de entrenador adecuada, guantes médicos protectores en las manos mientras estén en el área de competencia y llevar una toalla. No deben llevar ningún otro artículo/equipo a la pista.

Equipo Seguridad Aprobado Modelo aprobado de equipo de protección personal (guantes, pies, casco) de un fabricante oficial, aprobado por el Comité de Árbitros de la ITF de acuerdo con sus estatutos. El equipo debe estar en buen estado, sin daños que comprometan la cobertura o la eficacia de los elementos de protección. No se permiten cierres rígidos, plástico, cordones, tachuelas, cremalleras ni metal. No se permiten reparaciones con cinta adhesiva ni pegamento. (Consulte los comunicados oficiales de la ITF para conocer las especificaciones oficiales del equipo de seguridad aprobado).

Factor de Vestimenta: Un factor (+500 gramos) utilizado como medida estándar para compensar cualquier variación en el peso del competidor debido a la vestimenta requerida para la verificación del peso. El factor de vestimenta NO ES UNA TOLERANCIA Y SOLO PERMITE una variación en el peso de la vestimenta.

Falta: Penalización impuesta a un competidor por una infracción de las reglas, de moderada a grave, que resulta en la deducción inmediata de un (1) punto de su puntuación total. La acumulación de tres (3) faltas resulta automáticamente en la descalificación.

Fuera del ring: El momento en que un competidor entra en contacto con cualquier área del suelo, fuera de los límites de la superficie de juego, y

ninguna parte de ninguno de sus pies está en contacto con el área de juego del ring. (Es decir, dos pies completamente fuera del ring y en contacto con el suelo; o un pie fuera del ring, haciendo contacto con el suelo, mientras que el otro pie no toca el suelo).

Hong:

El competidor "**Rojo**".

El competidor cuyo nombre aparece en la primera posición (superior) de la llave de competencia, que se coloca a la derecha del ring (a la derecha del centro, mirando hacia la mesa del jurado) cuando está listo para competir.

Inicio

En Formas: Una Forma comienza con la orden "Sijak" y se puntúa desde el momento en que se emite. Si, al dar la orden "Sijak", el competidor no se encuentra en la posición de preparación correcta para realizar la Forma, recibirá una puntuación de cero para dicha Forma.

Interferir (Interferencia):

Cualquier acción, articulación, palabra, sonido o comportamiento que cause una interrupción o distracción, o que influya o manipule de cualquier otra forma una competición, el rendimiento de un competidor, las funciones de un árbitro o el posible resultado de un combate.

Médico.

Persona con licencia para ejercer la medicina, como médico o cirujano, designada para encargarse de los primeros auxilios, la atención médica de emergencia y las decisiones médicas en un torneo.

Médico - Torneo.

El/los médico(s) oficial(es) del torneo, designado(s) por el Comité de Torneos de la ITF, es(son) la autoridad final en cualquier decisión médica relativa al torneo y, como tal, su decisión es definitiva y vinculante.

Medida.

1. Para **Rotura de Potencia:** La extensión de cualquier herramienta de ataque hacia el/los tableros(s) objetivo.
2. Para **Técnica Especial:** Dar al menos uno (1) paso hacia el objetivo.

Mezcla de Movimientos:	En las formas, la mezcla de movimientos ocurre cuando un competidor realiza dos o más movimientos secuenciales de una forma diferente a la designada.
Miembro del Jurado:	Uno de los dos árbitros que asisten al Presidente del Jurado en la administración del Concejo del Ring. El miembro del jurado es responsable de asistir en la gestión de la llave de la competición; registrar datos (p. ej., faltas, advertencias, número de round, ganadores); garantizar la presencia de los competidores correctos al momento del llamado; y realizar cualquier otra tarea necesaria del Concejo del Ring. Los miembros del jurado son responsables ante el presidente del jurado de su Concejo del Ring asignado y siguen sus instrucciones.
Obstáculo Desplazado:	En Técnica Especial, si alguna parte del cuerpo, uniforme o cinturón del competidor entra en contacto con la barrera o alguno de sus componentes, provocando que la barrera se mueva de su posición normal de reposo y se active o desplace, resultando en un intento de rotura incompleto y, por lo tanto, inelegible.
Oficial Certificado:	Cualquier Presidente de Jurado, Miembro del Jurado, Árbitro Central o Juez de Esquina que haya completado satisfactoriamente el Curso Oficial de Formación de Árbitros de la ITF y esté acreditado por el Comité de Árbitros de la ITF para calificar el rendimiento en cualquier evento de la competición. Los Oficiales Certificados deben poseer la cualificación de Árbitro ITF Clase "A".
Olvidar un Movimiento:	En las Formas, cuando un competidor/equipo realiza menos movimientos de los requeridos por las instrucciones técnicas de la forma, se considera que ha olvidado un movimiento. Esto resultará en una puntuación total de cero (0).
Paso	La remoción completa y posterior colocación de uno o más pies en el suelo, independientemente de que ello produzca algún avance, retroceso o movimiento lateral.
Pérdida de Consciencia.	Un estado mental alterado caracterizado por la incapacidad de una persona para responder a estímulos verbales y físicos, a menudo como resultado de un impacto o traumatismo en la cabeza o la columna vertebral.
Perímetro de Seguridad:	Zona de seguridad que se extiende alrededor de todo el perímetro de la superficie de juego de un ring, delimitando los límites del área de juego y en la cual las competiciones de sparring no pueden ser calificadas.

El perímetro de seguridad debe estar compuesto por una alfombra de seguridad de un color que contraste con el color del área de juego y medir un (1) metro de ancho. En caso de que un ring esté elevado sobre el suelo (es decir, sobre una plataforma), el ancho del perímetro de advertencia debe extenderse a un mínimo de dos (2) metros.

Pesaje – Ropa Requerida

La ropa que debe usar cada competidor de sparring al subir a la báscula para la verificación de peso, de acuerdo con las reglas. Todos los competidores que asistan a la verificación de peso deben usar pantalones doboks oficiales aprobados por la ITF y una camiseta o polo. No se permite usar ni llevar ninguna otra ropa, accesorios ni artículos en la báscula. Los competidores no pueden quitarse ninguna de las prendas obligatorias para intentar bajar el peso.

Piso de competición:

El área dentro del recinto de competición donde se ubican los rings, la mesa principal y las mesas del jurado. Solo oficiales, competidores, entrenadores y personal médico cualificado pueden estar en la pista de competición. La pista de competición debe tener una barrera sólida entre ella y los espectadores/seguidores.

Piso de Seguridad

Un sistema de piso homologado, compuesto de espuma de esponja o equivalente, diseñado específicamente para proporcionar absorción de impactos y resistencia a resbalones y caídas en competiciones de artes marciales.

El piso de seguridad debe tener una superficie táctil o texturizada, libre de laca o tratamiento antirresbaladizo, que podría provocar pérdida de equilibrio, caídas o lesiones. El piso de seguridad debe cubrir toda la superficie de juego del ring en un solo color e incluir un perímetro de advertencia de un metro de ancho en un color contrastante, que delimite la superficie de juego.

Presidente del Jurado.

El Oficial Principal a cargo y responsable de la administración general de las reglas de competencia y del funcionamiento justo y profesional de un (1) Concejo de Ring en un torneo. El Presidente del Jurado es el representante designado del Comité del Torneo para todos los asuntos relacionados con ese ring y su funcionamiento, y es responsable de la supervisión de todos los demás Oficiales asignados a dicho Concejo.

Primeros Auxilios:

Persona acreditada para brindar atención de emergencia en caso de lesiones que no pongan en peligro la vida y designada para brindar atención en cualquier tratamiento menor de heridas o lesiones en un torneo. En caso de que no haya un médico oficial del torneo, Primeros Auxilios se reserva la autoridad final en cualquier decisión médica relacionada con el torneo y, como tal, su decisión es definitiva y vinculante.

Primeros Auxilios Aprobados:

Cualquier persona certificada con un mínimo de Nivel Avanzado de Primeros Auxilios o superior, incluyendo, entre otros: médicos, fisioterapeutas, paramédicos, personal de primera respuesta y personal profesional de primeros auxilios.

Protesta Oficial:

Una queja formal presentada al Comité del Torneo por un entrenador acreditado, por una acción o decisión que contraviene las reglas de competencia, la ética, los protocolos y procedimientos, o los conceptos de juego justo y equitativo.

Una protesta oficial solo puede ser presentada por un entrenador acreditado y debe presentarse por escrito (en inglés) dentro de los cinco (5) minutos siguientes a la recepción del formulario oficial de protesta. Este formulario debe solicitarse inmediatamente después de finalizar el match correspondiente, acompañado del impuesto correspondiente.

Las protestas se presentan ante el Comité del Torneo, quien se reunirá, investigará y decidirá sobre su validez. La decisión del Comité del Torneo es definitiva y vinculante.

Rango más bajo.

Para **cinturones de color**: El rango más bajo es el 10º Gup y el más alto es el 1º Gup.

Para **cinturones negros**: El rango más bajo es el 1º Dan y el más alto es el 9º Dan.

Responsable Negativo:

Un competidor que se considera causante de una lesión o pérdida de conocimiento por haber realizado una acción considerada ilegal, insegura, antideportiva, ejecutada sin control o con la intención de dañar al oponente.

Resultado Directo:

"Como resultado directo" se refiere al término utilizado en U7: Derechos y Deberes del Presidente del Jurado; 2(a) Debido Proceso para T39, 1(b) Nota: Procedimiento para determinar la responsabilidad cuando el competidor AZUL ha resultado lesionado

y no puede continuar el combate debido a las consecuencias de una posible acción o falta amonestada, y se ha llamado al médico.

Si el competidor AZUL no puede continuar el combate, ya sea por la naturaleza de la lesión o porque ha expirado el tiempo de tratamiento asignado de 3 minutos, el competidor ROJO solo será responsable si no se ha producido ninguna acción adicional en el combate desde la consecuencia de la acción o falta advertida. Si el combate continúa después de la visita inicial al médico y el combate se detiene nuevamente debido a la reincidencia de la lesión original, el competidor ROJO no será responsable, ya que **NO PUEDE SER SANCIONADO UNA SEGUNDA VEZ** por la infracción anterior (original) y el competidor AZUL deberá rendir el combate.

Ring:

Una de las áreas oficiales de competición dentro de un torneo, donde se llevan a cabo las competiciones. Un ring está compuesto por el área de juego de la competición, la colchoneta de seguridad, la mesa y las sillas del jurado, las sillas de los árbitros, las sillas de los entrenadores y todo el equipo y los suministros asociados.

Ropa interior.

Solo se permite el uso de ropa interior suave o elástica debajo del Dobok (debajo de la chaqueta y/o los pantalones).

La ropa interior debe ser de color blanco liso, estar hecha de una sola capa de material suave y/o elástico, y no debe proporcionar protección adicional contra impactos ni contener materiales duros, metal, empuñaduras ni deslizadores. La ropa interior no debe sobrepasar la porción distal de la muñeca ni del tobillo.

Saltar:

Impulsarse rápidamente hacia arriba, de tal manera que el impulso haga que el cuerpo se eleve en el aire y pierda contacto con el suelo. El salto se ejecuta en el momento en que ambos pies ya no están en contacto con la superficie del área de juego.

Secuencia Acrobática.

Una secuencia acrobática se define como una (1) serie continua de técnicas de naturaleza acrobática, gimnástica, de volteretas o similar, realizada por un competidor, que finaliza con la ejecución de una técnica de Taekwon-Do intermedia.

Las secuencias/técnicas acrobáticas incluyen, entre otras: splits, volteretas, volteretas, giros, clavados, etc.

Secuencia Final:

En Lucha Preestablecida, la última serie continua e ininterrumpida de golpes, realizada por un miembro del equipo, que no son

defendidos ni interrumpidos de ninguna manera por el oponente. La Secuencia Final es la única serie de ataques no bloqueados permitidos durante la competencia. Es la secuencia terminal diseñada para incapacitar o detener al oponente. Los efectos de esta secuencia final pueden evidenciarse mediante la caída, torsión, voltereta o giros del oponente en representación del impacto.

El efecto del golpe final no se considera una secuencia acrobática, siempre que sea una reacción única (es decir, es una representación lógica del golpe final, como volteretas resultantes del impacto final, lanzamientos que no se evitan/liberan, barridos que no se evitan o se superan, etc.).

Soporte Mecánico:

Cualquier elemento que proporcione a un competidor un soporte excesivo a una parte de su sistema musculoesquelético durante su rendimiento en competición, mediante el uso de:

- Materiales duros,
- Cordones, hebillas, clips, anillas o sujetadores,
- Refuerzos mecánicos, tirantes, varillas,
- Férulas,
- Articulaciones/bisagras mecánicas
- Correas/vendas gruesas de algodón/lona/nailon (p. ej., vendas de boxeo)
- Cinta adhesiva de cualquier tipo que no sea cinta médica/deportiva
- Otros

*Ver también: Vendaje deportivo, Vendaje/Faja blanda.

Superficie de juego:

El suelo, o la parte horizontal del área oficial de competición, que se considera "en juego" y sobre la cual un competidor puede recibir una puntuación por su desempeño. La superficie de juego del ring debe estar cubierta con una estera de seguridad antideslizante.

Tabla Doblada:

Una tabla doblada se define como cualquier tabla que presenta una desviación cóncava notable de su posición normal de unión, y que permanece en una posición en la que ya no es plana, con una línea de separación visible en la unión.

Tabla Rota:

1. En **Rotura de Potencia**, una tabla rota se define como la separación exitosa y completa de las dos mitades de una tabla objetivo, de modo que no quede ninguna parte conectada.

2. En **Técnicas Especiales**, una tabla rota se define como el movimiento exitoso de la superficie objetivo desde su plano de reposo hasta, o más allá, de uno de los planos de puntuación preestablecidos.

Tabla Completamente Rota: Tabla que se ha movido un mínimo de 90 grados desde su plano de reposo.

Tabla Medio Rota: Tabla que se ha movido entre 45 y 89 grados desde su plano de reposo.

Tasa/Impuesto

Tarifa monetaria que se cobra a un entrenador por iniciar o presentar una Protesta Oficial. Esta tarifa se cobra para desalentar las Protestas infundadas. Si la Protesta se acepta como válida y cuenta con el respaldo del Comité del Torneo, se reembolsará el impuesto. Si la protesta se considera inválida o sin fundamento, y el Comité del Torneo la desestima, se perderá el impuesto.

Tiempo de Descuento:

El tiempo máximo acumulado de tres (3) minutos durante un combate en el que se detiene el cronómetro oficial, lo que permite al personal médico del torneo (médico o auxiliar de primeros auxilios) diagnosticar y tratar una lesión sufrida durante el combate.

El Tiempo de Descuento de tres minutos comenzará en el momento en que el médico se encuentre frente al competidor lesionado y finalizará cuando se retire. Este tiempo se registrará y, si se vuelve a llamar al médico durante el mismo combate, el cronómetro de descuento reanudará la cuenta regresiva desde el último punto registrado.

Al finalizar los tres (3) minutos de tiempo de descuento, el personal médico deberá emitir una declaración final sobre la capacidad del competidor para continuar en la competición. Cualquier competidor que requiera más de tres (3) minutos de atención médica durante un combate no podrá continuar y perderá el combate por incomparecencia.

Independientemente del tiempo de descuento restante, en caso de examen por conmoción cerebral, el tiempo de descuento es de al menos 2 minutos.

Tocar

Cuando cualquier parte del cuerpo del competidor entra en contacto, ya sea momentáneo o continuo, con cualquier parte del objetivo o equipo correspondiente.

Tocar Obstáculo

En Técnica Especial, cuando cualquier parte del cuerpo, uniforme o cinturón del competidor entra en contacto con la barrera o alguno de sus componentes, sin que esta se haya desplazado y permanezca en su posición normal de reposo.

Un Obstáculo Tocado puede moverse sin penalización, siempre que no se active ni se desplace de su posición normal de reposo.

Venda deportiva:

Aplicación de cinta deportiva/terapéutica sensible a la presión directamente sobre la piel o sobre una venda blanda para mantener la posición estable de los huesos y músculos, manteniéndolos físicamente en una posición determinada. Se utiliza para reducir el dolor y facilitar la recuperación al restringir temporalmente el movimiento de una articulación lesionada.

La venda comprime los tejidos blandos para reducir la inflamación, sujeta las estructuras anatómicas afectadas por la lesión, fija los apósitos o vendajes sobre las heridas, protege la articulación lesionada de una nueva lesión y protege la parte lesionada durante el proceso de curación.

Los productos incluyen, entre otros:

- Vendaje de algodón suave
- Cinta médica/quirúrgica
- Cinta kinesiológica/Spider Tech/KT Tape/Ortho Tape/Rock Tape
- Vendas elásticas/Tensoras/Ace/Crepe

NOTA: Las vendas de boxeo y otras vendas rígidas diseñadas para proporcionar un soporte mecánico excesivo están específicamente **PROHIBIDAS**.

*Ver también: Vendajes/Correas Suaves, Soporte Mecánico

Vendaje suave/cintas

El uso de un vendaje suave y flexible de algodón, elástico u otro material similar para:

- cubrir temporalmente una herida, laceración o lesión similar,
- controlar o aliviar temporalmente la hinchazón,
- proporcionar un soporte suave temporal en caso de desgarros o esguinces,
- sin proporcionar un soporte mecánico excesivo.

*Ver también: Vendaje deportivo, Vendaje/Vendaje suave.